www.agames.com.br

ação games

Edição nº 166
Agosto de 2001
R$ 4,90
3451/1
00166>
ISSN 0104-1630
9 770104 163000

JÁ TÁ TODO MUNDO JOGANDO GAME BOY ADVANCE! E VOCÊ?

CPU DE 32 BIT RISC-CPU: MELHOR QUALIDADE, VELOCIDADE E MUITO MAIS DIVERSÃO!

BAIXO CONSUMO DE ENERGIA: 2 PILHAS AA ALCALINAS PROPORCIONAM 15H DE JOGO!

TELA COM RESOLUÇÃO DE 240X160 PIXELS. PALETA DE 32.768 CORES. 511 SIMULTÂNEAS.

COMPATÍVEL COM TODOS OS CARTUCHOS DE GAME BOY E GAME BOY COLOR.

SOM ESTÉREO E SAÍDA PARA FONES DE OUVIDO.

GLACIAL | ARTIC | INDIGO

GAME BOY ADVANCE

3x R$ 133,00 OU EM 10x R$ 46,54

RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

O HERÓI DESMEMBRADO QUE JÁ VENDEU MILHÕES DE CÓPIAS DE GAMES EM MULTIPLAS PLATAFORMAS AGORA DISPONÍVEL PARA GBA!

OTIMIZAÇÃO FASE A FASE REPRODUZ OS GRÁFICOS 32-BIT DO RAYMAN ORIGINAL.

60 FASES EM 6 MUNDOS!

APRENDA NOVOS MOVIMENTOS PROGREDINDO PELO JOGO.

UTILIZAÇÃO IMPRESSIONANTE DE CORES.

CASTLEVANIA — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
IRIDION 3D — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
EARTHWORM JIM — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE
F-ZERO — SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

3x R$ 46,33 CADA

SPECIAL EDITION NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER

GAME BOY COLOR — PURPLE, TRANSPARENTE, AMARELO, TEAL, KIWI

3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 34,88

CABO GAME LINK 3x R$ 16,33

POKÉMON CRYSTAL

NOVOS GRÁFICOS E NOVAS ANIMAÇÕES DE BATALHA!

ESCOLHA SE QUER SER TREINADOR MENINO OU MENINA.

CAPTURE O MISTERIOSO CELEBI.

ALGUNS POKÉMONS APRENDEM NOVOS MOVIMENTOS!

É UMA EVOLUÇÃO DO POKÉMON SILVER & GOLD

COMPATÍVEL COM POKÉMON STADIUM II.

ALONE IN THE DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR
ZELDA ORACLE OF SEASONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
ZELDA ORACLE OF AGES — SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON SILVER
POKÉMON GOLD
POKÉMON AMARELO
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
MARIO TENNIS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
KIRBY TILT'N'TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON TRADING CARD
SUPER MARIO BROS DELUXE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
POKÉMON AZUL
WOODY WOODPECKER RACING — SÓ PARA GAME BOY COLOR
METAL GEAR SOLID — SÓ PARA GAME BOY COLOR
DEXTER'S LABORATORY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
TOM & JERRY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
THE SIMPSONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
POWERPUFF GIRLS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
LITTLE MERMAID 2 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
GAME & WATCH GALLERY 3 — SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00 CADA

Nintendo by gradiente

POKÉMON STADIUM 2 — 3x R$ 66,33
MARIO PARTY 3 — 3x R$ 59,67
ZELDA MAJORA'S MASK (INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO) — 3x R$ 66,33
INDIANA JONES — 3x R$ 56,33
SUPER SMASH BROS — 3x R$ 43,00
MARIO TENNIS — 3x R$ 56,33
ISS 2000 — 3x R$ 56,33
007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH — 3x R$ 56,33
MEGAMAN 64 — 3x R$ 56,33
F1 RACING — 3x R$ 56,33
SPIDER-MAN — 3x R$ 56,33
SUPER MARIO 64 — 3x R$ 43,00
CONKER'S BAD FUR DAY — 3x R$ 66,33
BANJO-TOOIE — 3x R$ 56,33
TOM & JERRY — 3x R$ 59,67

NINTENDO 64 — 3x R$ 166,33 OU EM 10x R$ 58,20

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/08/2001 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NA18A

Mariana Felício, 16 anos

Nossa Mulher-Aranha

A musa do mês nem precisa bancar a viúva-negra para deixá-lo grudado, não é?

Darius Roos

Garota-Aranha no pedaço, rapaziada! Mas fiquem de lado, pois cheguei antes às presas da Mariana. Ela tece carreira pelas passarelas da moda das grandes metrópoles. Morena de olhos castanhos penetrantes e pernas tão compridas quanto sua inocência (16 anos é o bastante?), a Aranha com quase 1,80 metros não se intimida pela altura dos arranha-céus. Treinando os ágeis dedos de aracnídea, testa o poder do PlayStation em títulos de pancadaria e, adivinhem só, adora *Spider-Man*. Cair na tela dela é difícil. A garota usa o sentido de aranha (também visto no herói dos quadrinhos) para livrar-se de encrenqueiros. Claro, toda heroína tem um lado obscuro. Quer saber qual? Ela é torcedora do Corinthians (argh!).

Fotos: Carol do Valle; Produção: Érica Assan; Produção de moda: Vanessa Monteiro; Cabelo e maquiagem: Roberta Mattos/C.Kamura; Maiô: Ropahrara; Botas: Fernando Pires

Editorial

Atenção!

Esta edição é histórica. Ok, você pode dizer que nem é aniversário da revista; pode gritar que o PS2, o Cube e o Xbox ainda não aterrissaram pros lados de cá do planeta; pode lembrar que o apagão continua firme. Mas a edição não só é histórica como duvidamos que você se desfaça desta *Ação Games* tão cedo. Primeiramente, porque é a revista 166 ("te vejo na 66", tá lembrado?); também é histórica porque conseguimos pegar o Aranha pra você (dos games ao filme, saiba tudo); por fim, quebramos um recorde de jogos: 142 games são analisados, dissecados, comentados, destroçados e entregues em sua mão. De quebra, mais 1.147 dicas testadas para as horas em que tudo parece sem saída. Trabalho dos mestres Felipe, Humberto e Ronaldo. E tem o especial da *EGM Brasil* com a saga de quatro gênios criadores de games clássicos (*Pac-Man*, *Pitfall*, *Street Fighter 2* e *Tetris*). Você ainda respira? Então continue anotando: analisamos o Game Boy Advance – de tão bom, o bicho faz você ficar com os dedos em frangalhos – e mandamos ver numa seção *Notícias*, comandada pelo Nelson, que fará você se tornar o maior boca-aberta do bairro. Viu como é histórica? E pra me despedir em grande estilo, volte uma página e veja por que o *Game da Gata* é uma das seções mais lidas (corrigindo: prestigiadas) da revista. Fazer história é isso.

abraço da galera *Ação Games*

DREAMCAST (DC)

GAME BOY ADVANCE (GBA)

GAME BOY COLOR (GBC)

GAMECUBE (GC)

COMPUTADOR (PC)

PLAYSTATION (PSX)

PLAYSTATION 2 (PS2)

XBOX (X)

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

DESTAQUES

14 Mr. Web/Cachorrada

16 Test Drive/Paloma Cardoso

18 Preview Especial Spider-Man (GBA, GC, PS2, PSX)

DICAS

GAMESHARK

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Ação Games

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho
Redator-Chefe: Edson Rossi
Editor: Darius Roos **Editor de Arte:** João Ailton O. de Andrade **Diagramador:** Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Humberto Martinez **Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Carol do Valle (foto); Felipe Azevedo, Ronaldo Testa (jogo); Luciana Gomes, Nelson Alves Jr., Priscila Pastre (texto); Renato Costa (diagramação); Paulo Roberto Pompêo (revisão); Tânia Marques (tradução); Alexandre Jubran (capa)
www.agames.com.br: Fernado Nogueira (webmaster); Thiago Parijiani (conteúdo)

APOIO EDITORIAL
Depto. de Documentação: Suzana Camargo **Abril Press:** José Carlos Augusto **Nova York:** Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

COMERCIAL
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Assistente de Produto: Ricardo Alves **Assistente de Produção:** Roberto Faccio Filho
Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich **Executivo de Contas:** Claudia Gussoni
Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** William Pereira
Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-4961 **Publicidade:** tel.: (11) 3037-4074, fax: (11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br **Classificados:** Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003 **Blumenau:** r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília:** SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (061) 315-7558 **Campinas:** r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba:** av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis:** av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (48) 222-4709, fax: (48) 224-6228 **Fortaleza:** av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (85) 264-3939 **Goiânia:** r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (62) 241-3756, fax: (62) 281-6148 **Joinville:** Rua Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725 **Londrina:** r. Manoel Barbsa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (43) 321-4885/325-9649 **Porto Alegre:** r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-0908 **Recife:** av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Peruzzi, tel: (81) 424 3033, fax: 424 3210 **Ribeirão Preto:** r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro:** r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030,tel: (21) 2546-8100 fax: (21) 2546-8201 **Salvador:** av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (71) 341-4992, fax: (71) 341-1765 **Vitória:** av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU' Arte Propaganda e Marketing Ltda telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr **Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:** Abril-Controljornal- Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 166. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não foram entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE
Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR
Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-7012828

IVC

Abril

ANER

Presidente e CEO: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo e COO: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Carlos R.Berlinck,
Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

No bico do Frango

Campanha

Na edição 164, o leitor Fabio Schneider escreveu defendendo o lançamento de jogos em português e propõe uma campanha junto às produtoras. É isso aí!

Alex dos Santos
(Florianópolis, SC)
Cristiano da Silva Costa
(Alvorada, RS)

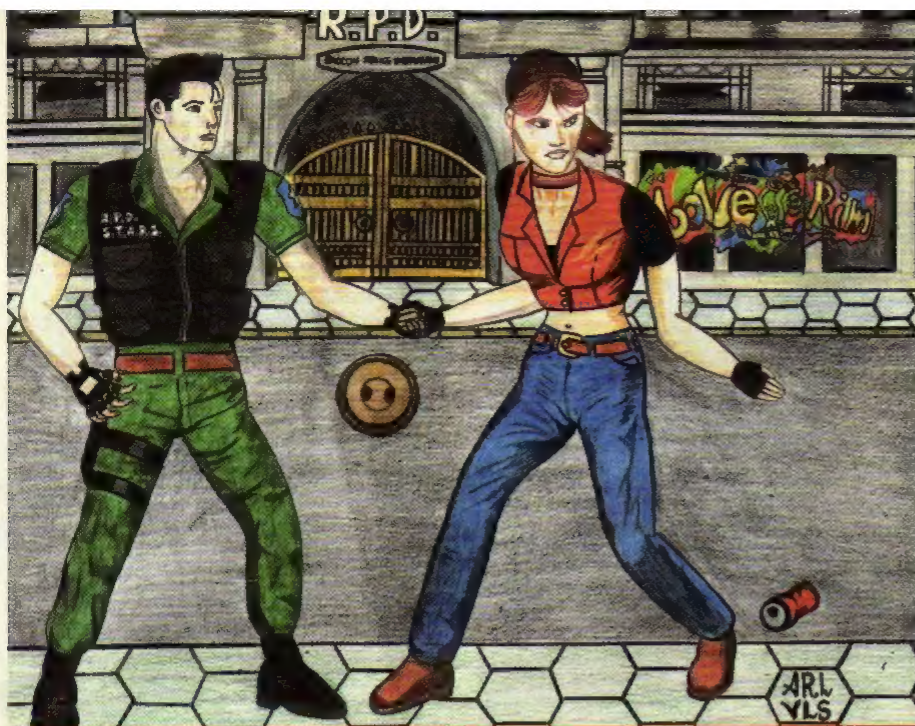
Corram ao site da *Ação Games* (www.agames.com.br) e coloquem seus nomes em nosso abaixo-assinado. Quando chegarmos a 25 mil nomes, vamos encaminhá-lo às 50 maiores produtoras de games do mundo. Agora coloque seus amigos nesta.

Análise

A edição 163 estava 10, menos o *Test Drive* com aquele Otávio Mesquita. Frango, você gosta do Otávio Mesquita? (escreve, escreve, escreve...). *Notícias* estava muito chata, e o especial com *Dragon Ball* também. Já a noivinha do *Game da Gata*... Manda um beijo para ela. A reportagem da *EGM Brasil* sobre a Sega foi 10. (escreve, escreve, escreve...). Os detonados de *Fear Effect 2: Retro Helix* e *Conker's Bad Fur Day* estavam muito bons. (escreve, escreve, escreve...). Por favor, publiquem meu desenho, minha carta e minha colagem na seção *Cartas*, que é o que salva a revista.

Diogo Augusto
(São Paulo, SP)

Você escreve muito, tenta puxar o meu saco, sua letra às vezes parece um garrancho e sua colagem estava muito feia, por isso não vou publicá-la enquanto você não caprichar. Próximo!

Daniel F. dos Reis (Feira de Santana, BA) fez um Crash pronto pra balada

Alânderson R. Lins (Nazarezinho, PB) oferece o desenho pra namorada, Virginia

Gosto não se discute

Frango, você mata a pau. Minha barriga chega a doer de tanto rir com suas respostas. Esses babacas que te criticam são BMTs (Bonecas, Mimadas e Traumatizadas). A primeira coisa que faço quando abro minha *Ação Games* é ver a seção de *Cartas*.

Deivid Machado
(São José, SC)

Tolinho. Ao contrário de você, eu começo a revista pelo *Game da Gata*. Questão de preferência, né? Próximo!

Pietra, do Caldeirão

Chamem a Pietra do Caldeirão do Huck para o *Game da Gata*. Ah, e a reportagem sobre o filme e a série *Final Fantasy* ficou o máximo.

Fabiano Braz de Andrade
(São Luís, MA)

Nós chamamos, mas a garota fez fotos tão sensacionais que a gente não pôde publicar. Se contente com *Final Fantasy*... Próximo!

Nintendomaníaco

Quando vai ser lançado o GameCube no Brasil? E gostaria que vocês lançassem uma edição especial de Game Boy Advance.

Pedro Hélio Pontes Dantas
(Maceió, AL)

Cara, você ama a Big N, né? Então fique esperto que a gente lançou a revista *doctor N*, só com coisas da Nintendo – do Game Boy Advance ao GameCube, que será lançado no Brasil em novembro, segundo a Nintendo. Próximo!

Ficou linda e bombada a Lara neste novo look, preparado por Renato Camilo dos Santos (Uberlândia, MG)

Insultos

Frango, seu idiota. Todo mundo te escreve para lascar o pau em você, mané. Troquem esse Frango! Vou pedir três coisas (lembre-se de que sou assinante e pago em dia). 1) Quero o detonado de *Dino Crisis* (PSX) com o terceiro final; 2) Repitam o detonado de *Dino Crisis 2* (PSX); 3) Amigo Frango, me passe as manhas de *Spider-Man* (PSX), *THPS*, *Resident Evil*...

Bruno C. Queiroz
(Londrina, PR)

Só vou te atender se você pedir desculpas de joelhos. 1) Peça; 2) Insista; 3) Implore. Próximo!

DVD no PS2

Quero saber se qualquer DVD roda no PlayStation 2 ou apenas os fabricados para o console. Responda ou ponho uma bomba em sua calça.

Giancarlo Holovati
(Arapuã, PR)

As coisas devem demorar pra chegar aí em sua cidade, hein? Faz uns doze meses que a gente explica isso: os DVDs, qualquer um deles, são divididos por zona. Se o seu PS2 for americano, só rodará DVDs da zona 1 (América do Norte); se for europeu (zona 2); se for asiático (zona 3); e se um dia a máquina for feita na América do Sul, rodará DVDs da zona 4. Próximo!

Dúvida sobre DVD

Li numa revista chamada G... que vai sair *Resident Evil Code: Veronica X* pro PlayStation. É verdade?

Luis Vitor Anuich
(Floriano, PI)

Cara, você deixa entrar essas tranqueiras na sua casa e depois fica sem saber, né? Vê se aprende. Saiba que *RE Code: Veronica X* saiu no Japão e deve chegar aos EUA, mas para o PlayStation 2. Próximo!

Quero camiseta!

Sou assinante desde 1999 e nunca pedi nada a vocês. A revista está cada vez mais bonita e ficaria orgulhoso de vestir a camisa da *Ação Games*.

Ezequiel Vieira Batista
(Vitória, ES)

Nã-na-ni-na-não. Quer camiseta da *Ação Games*? Pegue uma camiseta branca, uma caneta com ponta bem grossa, escreva *Ação Games* em letra legível e desfile aí pelo seu bairro. Isso a gente deixa. Próximo!

Alone no DC

Duvido que você publique este e-mail, pois para isso você tem de ser homem. Então, responda: quando sairá *Alone in the Dark 4* para Dreamcast?

Felipe Cordova (e-mail)

Não sei. E você acha que vão apostar num videogame que deixou de ser produzido? Próximo!

Minhocas e lagartos

Frango, você é a encarnação da baitolagem galinácea. Por que você sempre aparece na revista de boca aberta, com cara de quem comeu a minhoca e não gostou (se é que você me entende...)?

Eduardo Barbosa Soares (Belo Horizonte, MG)

Ô, Dudu Barbosa, só porque zoei com você na edição 162 você ficou revoltado? Calma, baby, a minhoca agora é toda sua. Próximo!

A Canja do Frango

Análise do leitor

The Mummy

Franklin Diego G. Silva (Atalaia, AL)

Seguindo à risca o filme *A Múmia* (1999), *The Mummy* é um jogo de ação e aventura voltado para o público mais experiente – as fases são repletas de armadilhas que farão você perder um bom tempo para se safar. Você terá, também, de solucionar quebra-cabeças para chegar ao fim de cada fase. E olhos abertos, pois a resolução de alguns deles estará nas paredes em forma de pintura. Os gráficos são bons, com poucas falhas poligonais, mas poderiam ser melhores: os cenários só aparecem conforme você se movimenta, o que atrapalha um pouco. O som é de dar medo, mas a jogabilidade não é tão simples, apesar de o personagem ter movimentos ágeis. A diversão, contudo, é garantida. Um toque: só é possível salvar o jogo no fim de cada fase. Portanto, economize munição, já que você deverá eliminar todos os inimigos de cada área. Não fique preocupado com o arsenal, que melhorará com seu progresso no jogo. Para se dar bem no game, tenha olhos bem atentos. Fora isso, é chumbo nas criaturas.

Gráficos	7.5
Som	6.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.5
Nota final	**7.1**

Angelo José de Souza (Guarulhos, SP) fez a Lara na roupa de Titus, de *FF*

Farra do Frango

Vocês deveriam servir o Frango ao Molho Pardo na festa de décimo aniversário da revista.

Marcos Aurélio Furtado (Piripiri, PI)

Posso perguntar? Foi na sua cidade que a Gretchen compôs aquela música? Próximo!

Geografia

Meu recado é para as gatinhas que curtem grupinhos estrangeiros: adoro vocês, mas valorizem as coisas nossas, como Skank, Gabriel, o Pensador e o eterno Legião Urbana, que dão de 10 a 0 no Backstreet Babas.

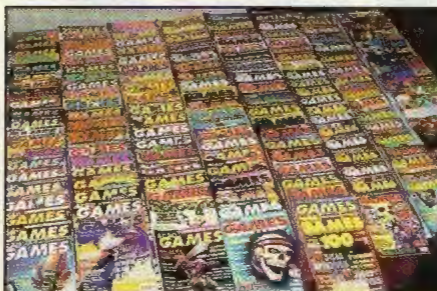
Marconi Henrique Xavier da Costa (Machadinho D'Oeste, RO)

Se Rondônia é região Norte, por que a cidade é Machadinho D'Oeste? E por que não Machado, ou Machadão? E quem nasce aí é o quê? Fica longe de Porto Velho? Você já foi a uma das Guianas? Escreva sempre, tá? Próximo!

Fanático

Esta é minha coleção da *Ação Games*.

Sérgio Tavares Filho (São Paulo, SP)

Só uma perguntinha: você gosta de videogames?

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.

Cartas: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 14h às 19h

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção *Dúvidas*. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Grande São Paulo: (11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-7042112
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: www.assineabril.com.

Serviço ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Grande São Paulo: (11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-7012828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.
O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
São Paulo: (11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

- PlayStation
- Super Nintendo
- PlayStation 2
- Mega Drive
- Dreamcast
- PC
- Nintendo 64
- Xbox
- Game Boy Color
- Game Boy Advance
- GameCube

Dúvidas

Luciana Gomes

"Ei, cara. Chama alguém para me ajudar. É que eu rasguei a calça e estou apertado. Não posso me arriscar e sair desta posição"

Shenmue: Chapter 1 – Yokozuka

Pessoal, estou jogando *Shenmue* e, ainda no começo, não consigo encontrar o dono do reboque indicado no detonado da revista. O que eu faço?

Eduardo Mongerana
(São Paulo, SP)

Edu, nem sei o que escrever... dono do reboque? Acho que o pessoal daqui se atrapalhou na escrita. É só conversar com o cara de cabelos longos e pretos, em frente ao carrinho de cachorro-quente (nada de reboque).

Tenho só uma dúvida (afinal as meninas são mais espertas). Para qual número devo discar no telefone público?

Fernanda Assis Machado
(Salvador, BA)

Nanda, devo concordar com você: meninas raramente tem dúvidas e quando têm... veja só que simples! O número do telefone é 0468-61-5647.

PlayStation 2

Estou adorando os jogos de PS2 e gostaria de saber se rodam no PSX.

Rafael Alves Cordeiro
(Ribeirão Pires, SP)

Rafa, você, como muitos outros leitores, admira o novo console da Sony e gostaria de ver o velho PlayStation rodando os games do irmão caçula. Infelizmente, meu chapa, é nosso dever alertá-lo: nenhum jogo de PS2 roda no console PSX – independentemente de ser original ou não. Agora, quando o caminho é o inverso (jogos de PSX no PS2), o plano funciona. A plataforma de 128 bits roda os jogos originais do irmão mais velho. A única regra exigida é a de respeitar a origem dos produtos – japonês com japonês, americano com americano.

Dino Crisis 1 e 2

Pessoal, encalhei nos dois títulos da série. No primeiro, não sei onde está o ID card e nem imagino o password do DDK. No segundo, não consigo encontrar a key card em Edward City. Ajudem-me ou virarei comida de dinossauro.

Eduardo Fiss Beloni
(Pelotas, RS)

Ufa! Ainda bem que não lançaram o *Dino Crisis 3*, não é? Pois é, esse papo de leitor virar patê na barriga dos monstrengos não é legal. Então segura: no primeiro, após o episódio do guindaste, ao encontrar Rick na sala, o ID card estará na mesa – e a senha é 47812. No segundo, chegue próximo à cachoeira e espere até que a folhinha se desprenda e siga por um percurso. Fique atento! A tal 3rd energy facility key card está nesse trajeto. Examine-o inteiro e cuidadosamente.

Driver 2: Back on the Streets

Pessoal, na fase Caine's Cash, no Brasil, não imagino o que deve ser realizado. Será que preciso bancar o chofer?

Renato Silva Santos
(Florianópolis, SC)

Seu Renato, fique tranqüilo e aproveite a visita ao Rio de Janeiro! É preciso bancar o chofer sim, mas só por alguns minutos. Depois do serviço você poderá voltar à atividade normal. Seu objetivo nessa fase é interceptar a limusine, assumir o volante dela e levar o carango à mansão que fica na região da Praça da Bandeira. Após apanhar o dinheiro, volte ao antro dos traficantes.

As mancadas da 165

Na seção *Preview Especial*, faltou dizer que *Devil May Cry* sairá em novembro. Na reportagem E3 2001: Nintendo volta à briga, página 35, a data do lançamento do Game Boy Advance no Brasil, anunciada pela Nintendo, saiu como 11 de junho. Na verdade o produto chegou às lojas dia 19 de junho, custando cerca de 400 reais. Na seção *Dicas & Truques*, página 72, as fotos de *Hitman: Codename 47* e *Commandos: Beyond the Call of Duty* saíram trocadas.

Nelson Alves Jr.

Tekken 4 é apresentado no Japão

A Namco apresentou sua nova face para a pancadaria, a máquina de bater *Tekken 4*. Durante o evento realizado no Japão, os produtores disponibilizaram vários fliperamas com o jogo. É verdade, *T4* não estava na íntegra, mas, pela versão beta, percebiam-se mudanças. Alguns personagens foram remodelados, como Yoshimitsu, e outros, acrescentados, como a capoeirista brasileira Christie Monteiro.

Ocorre que as diferenças não ficaram restritas ao visual. Os cenários ganharam limites e permitem encurralar o adversário. A arquitetura de *Tekken* também é compatível com o PS2, o que facilita uma conversão para o videogame. Atentos à concorrência, a equipe da AM2, responsável por *Virtua Fighter 4*, esteve no evento. E então, quer imagens e vídeos do jogo? Procure no site da *Ação Games* (www.agames.com.br).

Os fliperamas estavam liberados para os japas tirarem a tremenda casquinha

A gatinha brasileira foi treinada pelo compatriota e capoeirista Eddy Gordo

O gráfico não entusiasma muito, mas vale pela idéia de integração, não é?

Jogo faz integração entre portáteis

Novidade aos donos de portáteis. A produtora TDK lançará o game *Wendy: Every Witch Way* que, mesmo sendo produzido para GBC, terá três fases exclusivas para a plataforma Advance. O título chegará ainda em agosto nos Estados Unidos. Recurso semelhante a esse também é conferido nas versões *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons* do clássico *Zelda*, que tem uma loja especial aos jogadores de GBA.

Xbox terá DVD da Philips

A Microsoft escolheu a Philips como a companhia secundária na produção de drives de DVD para o Xbox. O intuito é não sobrecarregar a responsável principal, Thomsom Multimedia. A produção dos discos de DVD está a cargo da Technicolor. A indústria de Bill Gates afirmou que o software e controle remoto do DVD serão vendidos juntos por 29 dólares. O lançamento gringo do console é dia 8 de novembro.

Esta é a primeira versão especial do Game Boy Advance com tema do pokémon

GBA ganha segunda versão *Pokémon*

Chegou a segunda versão especial do Game Boy Advance. A edição limitada tem o Celebi, o pokémon 251, como tema. O aparelho é verde e muda de coloração conforme o ângulo de visão. O apetrecho foi lançado dia 20 de julho. O problema? Só é vendido nas duas lojas Pokémon Center, nas cidades de Osaka e Tóquio, no Japão. Psiu, o site da Upstate Games (www.upstategames.com) tem a primeira versão à venda.

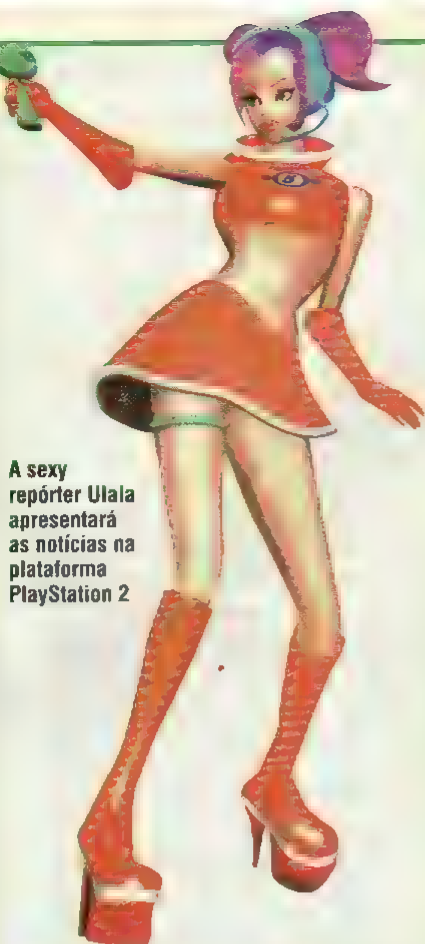
Junção de gigantes criará megaempresa

Três softhouses japas anunciaram uma parceria. Squaresoft, Namco e Enix, respectivamente donas de *Final Fantasy*, *Tekken* e *Dragon Quest*, juntarão forças. O objetivo é diminuir o custo das produções de games. As empresas produzirão jogos on-line e farão a distribuição juntas. O acordo prevê a criação de uma quarta companhia para gerenciar a Play On-line (www.playonline.com), a futura rede da Square.

Ão, ão, ão, porco-espinho é seleção!

O aniversariante completou 10 anos. Em comemoração à data, a Sonic Team, empresa criadora do mascote da Sega, preparou surpresas. O porco-espinho está escalado no time do arcade *Virtua Striker 3*. O esquadrão secreto é formado pela turma toda: Tales, Knuckles, Dr. Robotnik, Amy e o próprio Sonic. A conversão para GC está em andamento, mas não foi confirmada a presença do herói. Te cuida, Romário!

Ele é craque, mas não respondeu à questão: como cabeceou sem furar a bola?

A seleção canarinho não segura nem a Austrália, quem dirá a equipe do Sonic

A sexy repórter Ulala apresentará as notícias na plataforma PlayStation 2

Sony distribui Sega na Europa

A Sony recebeu um aporte de peso na Europa. A companhia distribuirá sete títulos da Sega exclusivos para PS2. *Virtua Fighter 4*, *REZ*, *Headhunter*, *Ferrari 355*, *Ecco – The Dolphin: Defender of the Future* e duas versões de *Space Channel 5*. A Sega também passou a distribuição de seus títulos à Infogrames que, no Velho Mundo, cuidará dos lançamentos para as plataformas Game Boy Advance, GameCube e Xbox.

Duvidou? Pois aí está a prova. É a turma inteira passeando em *Phantasy Star*

Festa do Sonic foi comemorada on-line

O mascote da Sega ganhou uma bela recepção de aniversário. O porco-espinho fez uma aparição relâmpago em *Phantasy Star On-line – Version 2* durante os dias 16 e 30 de junho. Os jogadores japoneses que acessaram os servidores no período conferiram o herói e a turma (Amy, Knuckles e Tails) em várias partes do título. Nenhum anúncio da participação especial foi confirmada para a versão ocidental do jogo.

Edição especial de PS2 é lançada

O PS2 superou 10 milhões de unidades e continua firme. Mas, como alguns jogadores ainda têm dúvidas sobre o console, a Sony resolveu apelar. Dia 10 de julho, data de lançamento do aguardado *Gran Turismo 3* nos States, a empresa lançou um pacote especial contendo o console e o jogo encartado. O preço? Cerca de 330 dólares. A economia é de 20 dólares em relação aos mesmos produtos vendidos separados.

Mamma mia! A embalagem é baseada na caixa da versão japonesa do *Gran Turismo*

CONEXÃO JAPÃO

A Bandai está distribuindo desenhos em quadrinhos pela internet dos celulares, conhecida como i-mode. As histórias têm duração de 30 segundos e são enviadas ao visor do telefone móvel. A produtora promete que terá dez histórias por semana até o Natal e cobra 3 dólares por mês de serviço.

No território japonês, somente por dois dias, 23 e 24 de junho, a Sega colocou à venda uma edição muito especial com a segunda aventura do porco-espinho azulado. Chamado *Sonic Adventure 2 Birthday Pack* (DC), o pacote incluía o game, uma coletânea da trilha sonora da série, uma moeda banhada a ouro comemorativa dos 10 anos e um livro com a história do mascote. Para segamaníaco nenhum botar defeito!

A Sony anunciou que lançará duas versões da esperada tela de cristal líquido para o videogame PSOne, ambas com 5 polegadas. O modelo básico (130 dólares) terá saída para fones de ouvido e entradas de áudio e vídeo convencionais. O modelo avançado (150 verdinhas), para melhorar a qualidade gráfica dos jogos, tem entrada de supervídeo (SVHS). Os produtos chegarão ao mercado em novembro.

Responsável por sucessos como *Shenmue* e *Virtua Fighter*, a produtora japonesa AM2 prepara um simulador de vôlei de praia. O título provisório é *Beach Spikers* e, conforme a imprensa oriental, ele ainda não tem data para a chegada nos fliperamas. O legal é que a softhouse lançou o site de *Beach Spikers* (www.sega-rd2.com/beach) com navegação em inglês para facilitar o acesso dos jogadores ocidentais.

A fabricante de games Sega preparou uma baita turnê para apresentar *Virtua Fighter 4* aos japoneses. Durante todo o mês de agosto, até o dia 9 de setembro, o fliperama viajará pelo país. Serão 29 locações que receberão primeiro o aguardado título da AM2. Os felizardos serão os donos de centrais de arcade, que jogarão a maravilha antes de todos. A lista de endereços não foi divulgada pela empresa.

Seiko lança relógio de *Final Fantasy*

Aki Ross, heroína do filme *Final Fantasy: The Spirits Within*, usa um relógio ferrado. O apetrecho é equipado com hologramas e detecta formas de vida alienígenas. Inspirada nisso, a Seiko lançou uma edição limitada idêntica (na aparência) à do longa-metragem. O acessório tem quatro telas, calendário e resistência à água. Apenas 1 mil unidades foram colocadas à venda no Japão, por 200 dólares cada.

O preço é bastante salgado, mas que dá vontade de comprar... ahhh, isso dá!

Números oficiais confirmam: GBA é sucesso!

O NPD Group (instituto que verifica o mercado norte-americano) divulgou um relatório sobre as vendas do Game Boy Advance. Segundo o NPD, 540 mil unidades do portátil de 32 bits foram vorazmente adquiridas pelos jogadores na semana do lançamento. Isso representou cerca de 70% das vendas de consoles nos EUA no período. Para o bolso da Nintendo gringa, foram mais de 45 milhões de dólares de rendimento.

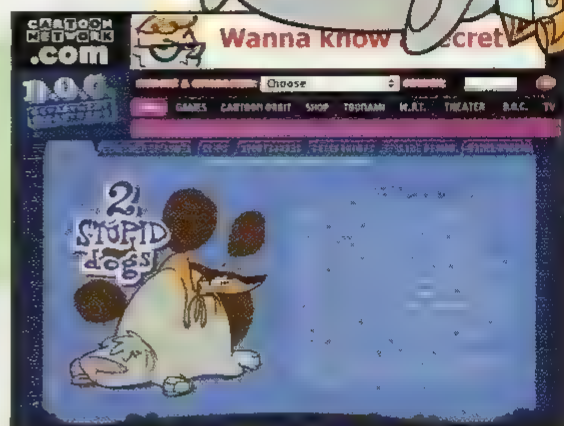
É mês do cachorro louco, cachorrada

Tem cão famoso, tem cão de desenho, tem bicho brasileiro, tem gringo, enfim, tem de tudo

Priscila Pastre

O Gordo e o Magro? Chitãozinho e Xororó? Batman e Robin? Nada disso. Somos simplesmente O Pequeno Cachorro e O Grande Cachorro, mas podem nos chamar de Dois Cães Bobos. Acreditem: a gente não liga. Para não sair da rotina desses cãezinhos, Mr. Web resolveu colocá-los em mais uma enrascada: dar as dicas do mês.

Nicho dos estúpidos

Sim, somos estúpidos. E quem não é? Quem nunca se meteu em confusões por motivos banais, como levar a culpa no lugar do irmão e tomar a maior surra do século; ser pego colando quando, na verdade, estava passando cola; receber apelidos como Xuxa e Blond só porque mudou o corte de cabelo... Em **www.cartoonnetwork.com/doc/2stupiddogs/index.html**, nosso espaço na web, você encontra clipes, storyboards e muitas curiosidades e dicas, principalmente para quem curte desenhar. (inglês)

Ele é rosa, mas é meu amigo...

Eis nosso colega mais próximo. Em atitude, esperteza, perspicácia, rapidez. Com vocês: Coragem, o Cão Covarde. O mais divertido no site é a seção de jogos. Em um deles, você tem de reunir ossos para a refeição do cachorrinho cor-de-rosa. Em **cartoonnetwork.com.br/portuguese/courage/index.html** a galera encontra papéis de parede, clipes, desenhos para colorir e storyboards do Covarde. (português)

Cão brazuca vai de moto e carrão

Este é de respeito. Com o Lobo a gente não brinca, não. O quê? Eu disse "Lobo"? É, o cão chamado Lobo foi sucesso do primeiro seriado de TV da América Latina, *O Vigilante Rodoviário*, de 1961 – pergunte pro seu pai. Lobo é um cão policial que faz dupla com o policial rodoviário Carlos. Os dois resolviam todas as missões a bordo de um Simca Chambord (um dos carros mais bonitos que já existiram) ou montados numa Harley Davidson. Tenha dó, onde já se viu cachorro motoqueiro e playboy?
www.macroart.com.br/vigilante/historia/ hist1.htm e **www.abramet.org/revista/24/vigilante_rodovi%C3%A1rio.htm**. (português)

Lassie reina entre nós

Lassie tem currículo para atriz nenhuma botar defeito. Ela foi lançada em 1938 como história de jornal e, cinco anos depois, estreou no cinema – ao todo, foram onze filmes, o mais recente deles em 1994. Na estréia, Lassie contracenou com a atriz Elizabeth Taylor, uma das mais bonitas de todos os tempos. Depois, a cachorra fez várias séries de TV. Os cães morriam, mas a personagem não: desde a primeira Lassie, nove peludos fizeram o seu papel.
www.lassie.net/rescue.htm. (inglês)

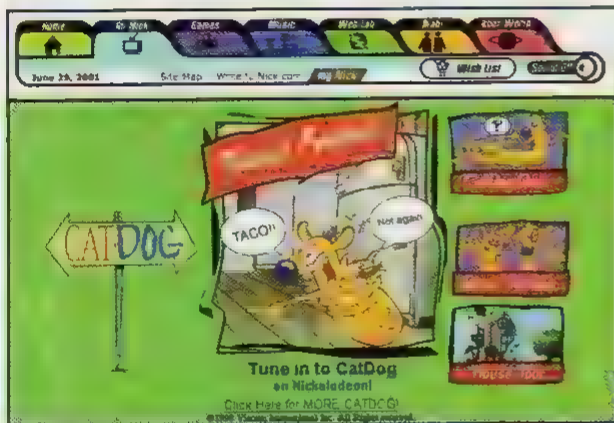
Laika, a cadela espacial

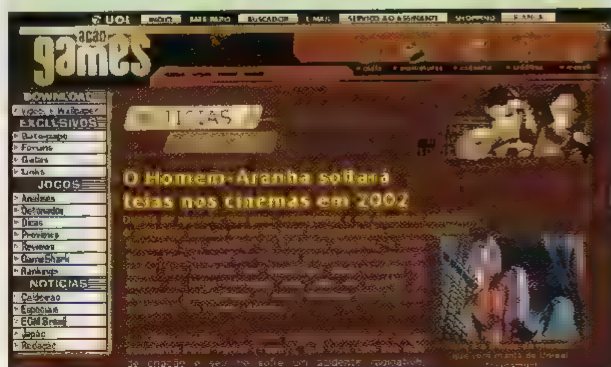
Não poderia ser diferente. Nós, corajosos cães, fomos os primeiros seres a desbravar o espaço. A cadela russa Laika saiu na frente e, em novembro de 1957, foi para o espaço a bordo da missão Sputnik 2. Em 1960, foi a vez de Belka e Strelka viajarem pro espaço, na Sputnik 5. Vocês, humanos, só tiveram coragem de embarcar em uma aventura como esta em 1961. Tudo sobre nossa heroína você encontra em **ham.spa.umn.edu/kris/laika.html**. Tem até uma banda de rock and roll batizada em sua homenagem, "Laika and The Cosmonauts" (**www.sjoki.uta.fi/~latvis/yhtyeet/Laika_And_The_Cosmonauts/**). (inglês)

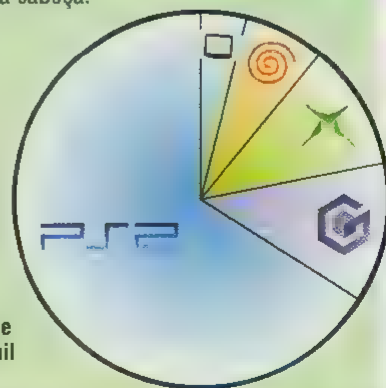
Dinamite, o Bionibobão

(Pow-putz-paft-poft) Epa, isso é que chamamos de "uma rapidinha". O cara nem esperou a gente dizer que curtia suas aventuras e que ele pode até ter servido de "inspiração" para a nossa criação, dois cães estúpidos. Ao lado do Falcão Azul, no Falcomóvel, esta dupla completa 25 anos lutando contra a "Liga da Injustiça da América", formada por inimigos como O Cara de Peixe e O Minhoca. O site **www.iis.com.br/~kywal/hb/bionicao/bionicao.htm** traz o tema de abertura e frases empolgantes do narrador do desenho para você baixar. Em **www.desenhos.com.br/videos2.html** tem trechos dos episódios. (português)

Au-au. Ou seria miau-miau?

Um animal metade cachorro, metade gato. Pode? Detalhe: ele nem tem rabo. Perguntas inevitáveis vêm à cabeça em uma situação assim. Como eles fazem para ir ao banheiro, por exemplo? Para brigar, então, deve ser uma maravilha, igualzinho a cachorro que corre atrás do rabo e, não satisfeito, se morde. Eles são gente boa (gente? Hehehe...) e te esperam em **www.nick.com/all_nick/tv_supersites/catdog_new/index.jhtml?&_requestid=416331**. Além de ser convidado para entrar na casa do CatDog (ou seria "dos" CatDog?), você aprende a desenhá-los, conhece o criador, Peter Hannan, e participa de Quiz. Essa foi em dose dupla para encerrar o Mr. Web com uma supersurra. (inglês)

E no site da Ação Games (www.agames.com.br)

Tudo sobre games, claro, e tudo sobre o melhor do cinema. Saiba com a gente o que vai rolar no filme do Aranha...

Participe de nossas enquetes. Em junho, perguntamos qual videogame você compraria, se todos já estivessem no mercado. Dos 7.502 votos, deu Play 2 na cabeça:

PlayStation 2
4.935 votos: 66%
GameCube
885 votos: 12%
Xbox
852 votos: 11%
Dreamcast
491 votos: 7%
Game Boy Advance
339 votos: 4%

São mais de 2 milhões de page views por mês, com mais de 4 mil visitantes únicos diários. Tá esperando o que para acessar?

Paloma Cardoso, 19 anos

Mulher-Aranha dispensa teia na escalada

Para subir pelas paredes não é necessário ser super-heroína

Nelson Alves Jr.

Tudo bem, comparar esse monumento com um aracnídeo (argh!) parece insanidade. O mais correto é chamá-la de avião (hehe). A beldade é praticante de escalada indoor e chama-se Paloma Cardoso. Aos 19 anos, seis deles praticando o esporte, acumula quatro títulos nacionais e é atual campeã sul-americana. A moça dependura-se em paredes com a mesma facilidade que amarro o cadarço. É impressionante. Em segundos a mulher joga mão para lá, pé para cá e pimba, está no alto do muro.

Após mostrar agilidade com o corpo, resolvemos descobrir a performance com um joystick. O título em avaliação foi *Spider-Man* (PSX). Quer saber como foi? Digamos que nosso analista de jogos temeu pelo próprio emprego. A mulher arrebentou!

"A liberdade me motivou"

O primeiro contato com o esporte foi aos 13 anos. Ela praticava vôlei e pólo aquático, mas não hesitou em trocar de ares ao sentir a liberdade das escaladas. A inspiração veio graças a Eduardo e Janine, irmãos mais velhos de Paloma, que já treinavam.

O treino é puxado e exige disciplina

Treinamento todo dia, inclusive sábados e domingos. É obstinada na busca pela qualidade. Pratica até quatro horas diárias para lapidar a técnica, a força e a resistência, elementos essenciais à modalidade. Para completar, a alimentação da gatinha é muito natureba. Arroz integral, leite de soja e peixe diariamente. Carne vermelha apenas ocasionalmente.

Tatoo de lagartixa

Um detalhe interessante é uma lagartixa tatuada na perna. O motivo é mais que óbvio: "Fiz porque tem a ver com as subidas pelas paredes", explica. O desenho foi escolhido a dedo quando tinha 15 anos.

O equipamento básico

A sapatilha 1 tem solado de borracha para garantir aderência na subida. A cadeirinha 2 (espécie de cinto preso na cintura) permite ao atleta ficar preso pela corda 3, interligada na trava de segurança 4 e presa no solo. Há ainda o mosquetão 5, equipamento utilizado pelos bombeiros, que fica na cintura e suporta bastante peso. Por fim, é usado pó de magnésio (armazenado em uma bolsinha 6 presa na cadeirinha) para evitar suor nas mãos durante o sobe-e-desce.

1 2 3 4 5 6

"Para uma escalada perfeita é necessário balancear o uso da força e da técnica"

"O indoor pode ser encarado como terapia contra o pavor das alturas"

Entenda um pouco da modalidade

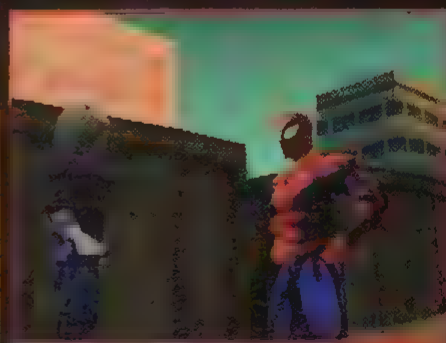
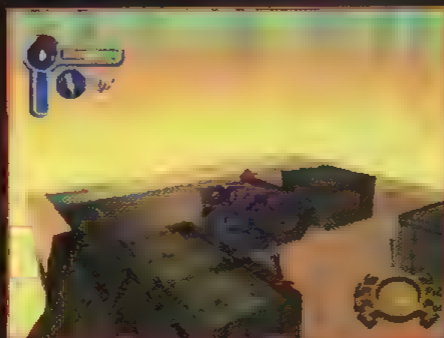
Há vários tipos de escaladas indoor: Top Hope, indicada para os principiantes; Escalada Guiada, feita por atletas experientes; Escalada Dificuldade, com percursos complexos; Escalada de Velocidade, prova de velocidade; Escalada de Boulder, exige mais concentração pelo espaço reduzido.

Os objetos usados como apoio são chamados de agarras. Aparentemente desordenadas, são na realidade encaixadas por um especialista. A maneira como são encaixadas as agarras altera o grau de dificuldade dos percursos.

Ela também dá show no videogame

Paloma garante que curte um videogame básico. A preferência são os títulos como *Gran Turismo*. "Jogava na casa do meu namorado com o volante e ganhava quase todas." Para fugir do estresse, a garota avisa: "Estou louca de vontade de comprar um Game Boy". Prova de que entende do assunto foi ao encarnar o herói Spider-Man. Rapidamente adaptou-se aos complexos comandos e avisou: "Não é difícil, não!".

O aracnídeo é analisado pela Mulher-Aranha

"O jogo tem algo que admirei bastante: a movimentação do personagem é correta. Como na escalada real, é importante alternar movimentos de pés e mãos. Muitos iniciantes tentam subir pelos muros usando apenas a força dos braços, o que sobrecarrega as pernas e torna impossível alcançar o objetivo final. A base de tudo é aliar força com técnica. Até o Homem-Aranha, que é um super-herói, tem o jeito!"

Falta um jogo da modalidade?

A fera ficou na bronca por não existir um jogo de escalada. "Deveriam criar um. Seria bem parecido com uma partida de xadrez. O jogador deveria pensar antes de prosseguir na via. A dificuldade seria bem alta, para retratar o esforço real dos atletas."

Conheça mais sobre o esporte
www.casadepedra.com.br

Spider-Man (GBA, GC, PSX, PS2)

Acerte na melhor, n

Preview Especial

a mosca... o Aranha

O hilário Aranha solta teias em versões para GBA e PSX, além de estrelar em filmes e nos 128 bits

Nelson Alves Jr.

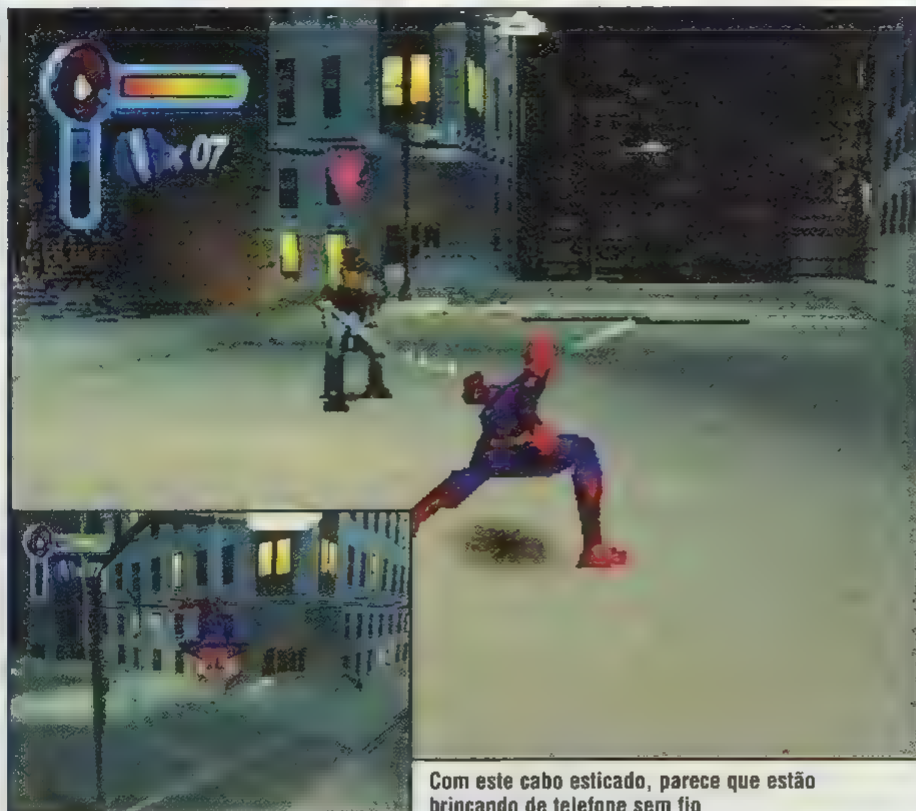
O estudante Peter Parker foi picado por um aracnídeo radioativo e ganhou poderes especiais. O assassinato do tio Ben serviu como estopim para que Parker colocasse a força adquirida em serviço do bem. Nascia o Homem-Aranha.

Por mais de 30 anos nos quadrinhos o herói salva Nova York das garras dos piores e mais ardilosos vilões. Com o auxílio da teia, atravessa a cidade pendurado nas paredes para salvar a população da escória. Agora, como desgraça pouca é bobagem, o crime extrapolou as páginas dos gibis e invadiu a tela dos games e cinemas. A primeira aparição no PSX foi um sucesso e garantiu a continuação da aventura. Previsto para este semestre, *Spider-Man 2: Enter Electro* promete colocar os jogadores no meio da confusão. O portátil da Nintendo não ficou de fora e logo terá um título do herói, chamado *Spider-Man: Mysterio's Menace*. A aventura nas plataformas 128 bits será baseada na trama do cinema, que estreará no próximo ano. É bom armazenar o estoque de teia, meu amigo.

Spider-Man 2: Enter Electro (PSX)

Previsão: setembro

Mais do mesmo

Diz o ditado que em time vencedor não se mexe. A Activision sabe disso e promete poucas alterações em relação ao episódio original. O clima fiel aos quadrinhos será mantido. Desta vez a batalha será contra Electro. O bandido pretende construir uma máquina para amplificar a voltagem do próprio corpo. Imagine só, em plena época de apagão e o cara querendo gastar mais energia! Nova York corre o risco de uma catástrofe mortal. Mas calma lá. O Homem-Aranha aparece para manter a segurança da metrópole.

Com este cabo esticado, parece que estão brincando de telefone sem fio

Uma coisa não muda: os bandidos apanham sem dó nem piedade do Aranha

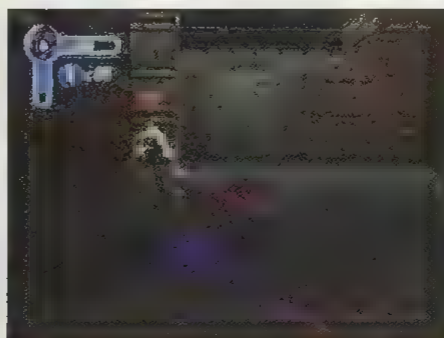
Haja teia!

O objetivo do game é evitar que o vilão encontre as peças necessárias para montar a engenhoca. Tarefa árdua, mas divertida Fora os tradicionais pula, chuta, soca e espanca, o aracnídeo ganhará novos movimentos. Desta vez é possível lançar teias elétricas ou congelantes, que imobilizam os adversários. Para completar, uma roupa resistente a eletricidade estará à mão. Talvez a mudança mais significativa seja a inclusão de enigmas no decorrer da história. A ação continua, porém com exigência maior dos neurônios.

Peraí, a teia não grudou em nenhum prédio. Será que ele usou alguma nuvem de apoio?

Os gráficos mantêm a qualidade apresentada na versão anterior

Com esta pose está mais para borboleta do que para aranha...

A pancadaria rola solta, mesmo nos telhados mais altos

O inimigo está longe? Então lance a teia para detonar o cara desatento

Não tem erro. Ataques a distância são bastante eficazes para evitar perda de energia

Grudado em cima do skate

O primeiro vôo do herói nos 32 bits recebeu um retoque interessante. A engine utilizada para a aventura é a mesma de *Tony Hawk's Pro Skater*, o que garante uma movimentação excepcional ao personagem. Para retribuir a gentileza, o aracnídeo fez uma participação especial na seqüência de *Tony Hawk*. No game, como personagem secreto, o Aranha possui quatro uniformes diferentes para detonar nas pistas. E acredite, até o JJ Jameson ficaria boquiaberto com as manobras exibidas pelo Aranha nas sessions.

O Aranha é um dos personagens secretos no melhor jogo de skate da história

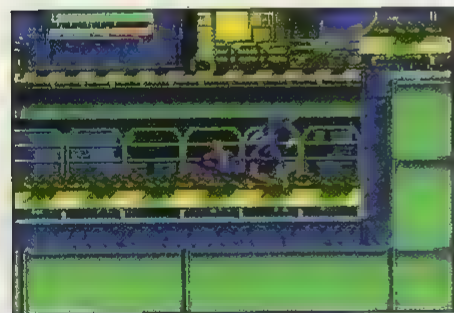
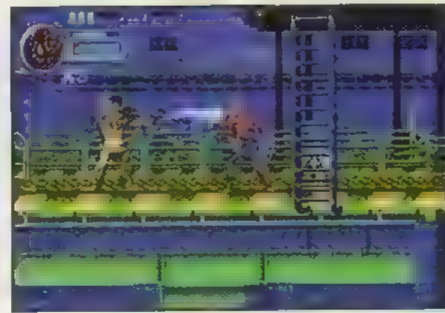
Para mostrar a que veio, o cara arrepia em manobras alucinantes

Spider-Man: Mysterio's Menace (GBA)

Previsão: fim do ano

GBA não foi esquecido

A versão portátil do Homem-Aranha terá Mistério como vilão principal. Em *Spider-Man: Mysterio's Menace* o bandido transforma a capital nova-iorquina num mundo desolado por pesadelos. Cabe ao herói restaurar a paz na metrópole. Toda bidimensional, a jornada é acompanhada com visão lateral. O Homem-Aranha contará com os movimentos tradicionais, como escalar paredes e atirar teias nos safados. A produção é da Vicarious Visions (responsável por *Spider-Man 2: Enter Electro*, PSX) e sairá no fim do ano.

Os cenários da versão miniatura são muito bonitos e complexos

A variedade das fases garante muitas horas de diversão aos jogadores

Corra Aranha, inseticida faz mal aos insetos, ou não sabia?

Apesar de simples, o efeito de iluminação rende um bom visual

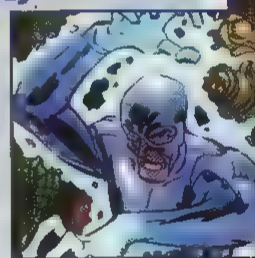
A proteção de teia evita que o dano seja maior, mesmo contra muitos inimigos

Stan Lee volta a narrar

Numa homenagem ao desenhista Stan Lee, criador do Homem-Aranha, a voz do artista foi utilizada durante a narrativa do *Spider-Man* original dos 32 bits. Agora, a pedido dos fãs, Stan também emprestará sua voz à seqüência do Aranha. Lee, que também é pai da equipe X-Men e do brutamontes Hulk, monitorou todo o processo de dublagem de Enter Electro. Aliás, as conversas já foram todas finalizadas e estão apenas sendo editadas e encaixadas durante as animações. Se o Aranha contará piadas infames? Claro.

Os vilões

Electro (PSX)

Max Dillion tem daquelas histórias bem originais. O cara estava reparando um poste de energia quando, no meio da tempestade, foi atingido por um raio. De alguma forma, adquiriu a habilidade de gerar e projetar enormes quantidades de eletricidade. O corpo do sujeito virou uma pilha ambulante, com um poder que ultrapassa a casa dos milhões de volts. Depois da, digamos, mudança de vida, focou-se na criminalidade e adotou o codinome Electro. É um dos mais poderosos inimigos do Homem-Aranha.

Mistério (GBA)

A carreira inicial de Quentin Beck foi como dublê em Hollywood. Mais tarde entrou na área de efeitos especiais até que, em poucos meses, figurava entre os principais criadores de ilusões do cinema. Mas o cara cansou de trabalhar nos bastidores e almejava mais expressividade. O intuito do sujeito era provar ser o maior ilusionista de todos. Um amigo sugeriu, brincando, que arranjasse um uniforme para ganhar notoriedade. O doido levou a sério e transformou-se em Mistério.

Spider-Man (GBA, GC, PSX, PS2)

Spider-Man – The Movie (GC, PS2)

Previsão: maio de 2002

Segredo dá o tom na nova geração

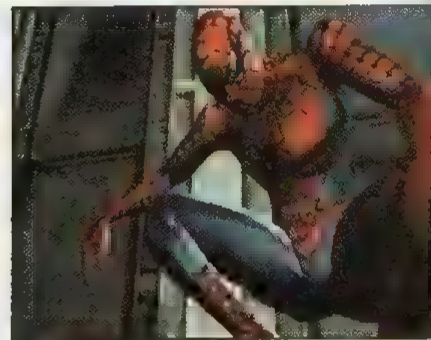
Spider-Man – The Movie, em produção para as plataformas 128 bits, foi uma das grandes surpresas da feira E3 2001. O vídeo revelado mostra várias cenas em computação gráfica de tirar o fôlego. O enredo do jogo é guardado a sete chaves, mas é garantido que será baseado no filme homônimo. Entre os vilões presentes, dois têm presença garantida: Shocker e Abutre. A produção da escalada virtual é assinada pela Treyarch e será lançada simultaneamente com o longa-metragem nos States, em maio de 2002.

Abutre dá as caras para complicar a vida do herói

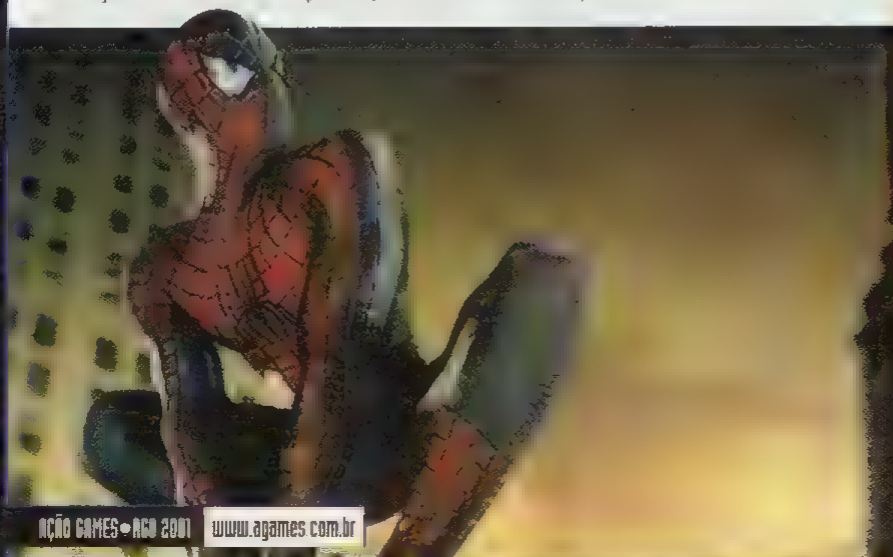
A próxima aventura do herói aracnídeo será explosiva

A turma do mal contará com ajuda de Shocker para dificultar a vida do Homem-Aranha

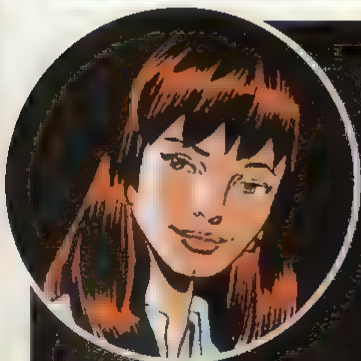
Socos e pontapés serão desferidos para todo lado

Os jogadores têm um bom motivo para ficar ansiosos

A modelagem dos personagens está de babar na nova geração de consoles

Filme estréia em 2002

A mais recente aparição do Spider nas telas estréia daqui a nove meses. Após inúmeras adaptações para a TV, o aracnídeo promete abusar dos efeitos especiais. Do pouco divulgado, sabe-se que o Duende Verde, interpretado por Willem Dafoe (*Platoon*, 1986), será o grande vilão da trama. O elenco estelar trará ainda Tobey Maguire (*Regras da Vida*, 1999), que viverá o herói, e Kirsten Dunst (*Entrevista com o Vampiro*, 1994, e *As Virgens Suicidas*, 1999), no papel de Mary Jane. A direção é de Sam Raimi (*A Morte do Demônio*, 1982).

Uniformes do filme são roubados

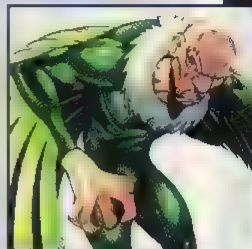
Bizarrice acontecendo no set de filmagens de *Spider-Man – The Movie*. Em abril, quatro uniformes do super-herói foram roubados. A polícia gringa não encontrou nenhum vestígio do criminoso. A produtora Columbia Pictures, responsável pelo longa-metragem, oferece uma polpuda recompensa pela devolução do material. Quanto vale a fantasia do Aranha? 25 mil dólares! Ninguém ainda apareceu disposto a devolver as vestimentas. Mas, cá entre nós, esse lero-lero gera um belo marketing, não é?

Tobey Maguire viverá Peter Parker, o fotógrafo que se transforma no Homem-Aranha, nas telonas

Mary Jane ganha versão de carne e osso graças à bonequinha Kirsten Dunst

Fotos divulgação

Mais vilões

Abutre (GC, PS2)

Adrian Toomes nasceu no berço de uma aristocracia em ruínas. A perda da notoriedade social fez com que mudasse de ares. Virou um perigoso caçador, conhecido mundialmente. Com o tempo, se cansou de embrenhar-se nas florestas e resolveu perseguir um novo e valioso troféu para enfeitar a parede. O objeto em questão era o próprio Homem-Aranha. Abutre consegue poderes extraordinários ao beber elixires raros, vindos da selva. O misterioso líquido lhe garante força e velocidade de uma besta indomada.

Duende Verde (filme)

Para aumentar a própria inteligência, Norman Osborn experimentou uma fórmula química do professor Mendel Stromm. A mistura, que não havia sido testada antes, explodiu no rosto de Osborn. O cara quase morreu, mas o objetivo foi alcançado – e com bonificações. Ficou mais esperto e fortificado. Ah! Por acaso citei que a insanidade do sujeito também aumentou? Com o intuito de dominar o submundo do crime, criou a personalidade de Duende Verde. Para ganhar reputação, pretende eliminar o Homem-Aranha.

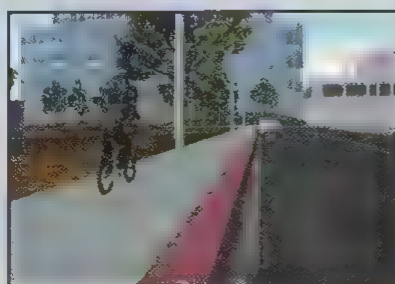
Shocker (GC, PS2)

A ficha criminal de Herman Schultz sempre foi extensa. Preso incontáveis vezes por roubo, construiu uma roupa que facilita os atos criminosos e adotou o nome Shocker. A vestimenta é capaz de enviar ondas de choque que podem abrir rapidamente os cofres. Isso garante uma certa vantagem em relação aos policiais. Na primeira tentativa de usar o equipamento, teve de encarar o Homem-Aranha após a fuga. Não é preciso dizer que se tornaram inimigos, não é? Shocker é um dos adversários mais fortes do Aranha.

Humberto Martinez

Mat Hoffman's Pro BMX 2 (PS2)

Esporte, Rainbow Studios
Lançamento: final do ano

Mais devastador que a versão original, *MH2* mostra que os ciclistas profissionais são capazes de realizar loucuras sobre a magricela.
Os esportistas estão maiores e fiéis aos reais, enquanto as bicicletas ganharam mais detalhes (notam-se várias peças características).
Mesmo em início de produção, os cenários exibem muitos efeitos de luz e grandes dimensões. A interação das pistas com os personagens é bastante evidente e obrigatória para a realização de manobras (principalmente as do tipo grind).

Dave Mirra Freestyle BMX 2 (PS2)

Esporte, Acclaim Entertainment Incorporation
Lançamento: final do ano

A continuação com Dave Mirra, onze vezes campeão mundial nas bikes, arrepiará nos 128 bits. O game está sendo incrementado para competir de igual para igual com os concorrentes. A sensação espacial aumentará. As cidades e pistas estarão quatro vezes maiores que o anterior. A imensidão permite total liberdade de movimentos aos atletas. Será possível criar os próprios personagens e cenários usando o editor incluso no jogo. O quesito movimentos não tem miséria. São aproximadamente 1,5 mil disponíveis.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles (PS2)

Ação, In Utero
Lançamento: setembro

Durante o aniversário do órfão Cyprien algo terrível acontece. O desejo do garoto d não ser criança é atendido pelo perverso Master. O vilão seqüestra as crianças da festa e as aprisiona num universo paralelo. Cyprien precisa resgatar os amigos e embarca numa aventura aterrorizadora pela própria imaginação. Durante os oito desafio itens serão coletados e permitirão que o Super Cyprien (o lado mau do garoto) assuma o controle para, assim, ter forças e resgatar os meninos.

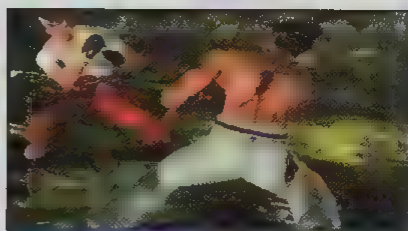
Prisoner of War: Escape from Colditz Castle (PS2)

Ação, Wide Games
Lançamento: 2002

Com base nos trágicos eventos da Segunda Guerra Mundial, *PoW* o colocará na pele surrada de prisioneiros dispostos a tudo para escapar dos cativeiros. Desarmado e indefeso, você precisa ser frio e estrategista para bolar rotas de fuga, esgueirar-se por alojamentos, escalar muros e sabotar instalações. O nível de inteligência artificial dos inimigos é alto. Para enfrentá-los é essencial a ajuda dos outros presos. O visual do game impressiona pelo realismo e apresenta até mesmo alterações no clima.

Tekken 4 (PS2)

Luta, Namco Limited
Lançamento: final do ano

O maior campeonato de artes marciais do mundo, o The King of Iron Tournament, retorna para arrebentar. As inovações são muitas. Dos velhos conhecidos Paul, King, Kazuya e Law passando pelos novatos Craig Marduk e a brasileira Christie Monteiro, capoeirista pupila de Eddy Gordo. O controle foi bastante incrementado. Agora é possível esquivar-se para contra-atacar. Os cenários perderam a amplitude e foram fechados com muros e objetos nas laterais. Ou seja, oponentes podem ser encurralados no canto

Shadow Man: 2econd Coming (PS2)

Ação, Acclaim Entertainment Incorporation
Lançamento: agosto

Magia, morte e demônios. Esses elementos formam o tema central de *Shadow Man*. Básico, né? O justiceiro Mike LeRoi é mantido vivo há séculos por meio de feitiçaria. O zumbi percorre trilhas satânicas para encarar entidades malditas. Mike assume as formas humana e demoníaca, com habilidades distintas para cada uma – além de armas de fogo. Os cenários são obscuros e sofrem modificações como chuvas e nevascas. A tensão é terrível, com uma trilha sonora assombrosa e gritos de almas atormentadas.

Frogger: The Great Quest (PS2)

Aventura, Konami Computer Entertainment
Lançamento: final do ano

Frogger, o desajeitado sapo digital do Atari, ganhou forma tridimensional para a nova aventura com gráficos bem detalhados. O anfíbio deve resgatar a amada princesa saltando por mais de 20 fases. São brejos, cavernas e até vilarejos para percorrer. Os itens achados permitem melhorar o salto e a velocidade do herói. Diferentemente das versões anteriores, em que o quebra-cabeça predominava, aqui a exploração dá o tom. Cerca de 80 personagens interagirão com o sapo pela caminhada, enriquecendo o enredo.

Xenosaga (PS2)

RPG, Monolith Productions Incorporation
Lançamento: 2002

Apesar do nome, da história, do estilo e até personagens de *Xenosaga* sugerirem tratar-se de uma continuação do sucesso *Xenogears*, da Squaresoft, a Monolith desmente. A trama se passa centenas de anos no futuro, quando a humanidade deixou para trás nosso planeta natal e iniciou a colonização do espaço. Entre os piores oponentes encontrados no período estão os Gnosis, predadores mortais. Para enfrentá-los foram construídos robôs com alturas que variam de 8 a 60 metros, sempre com extremo poder de fogo.

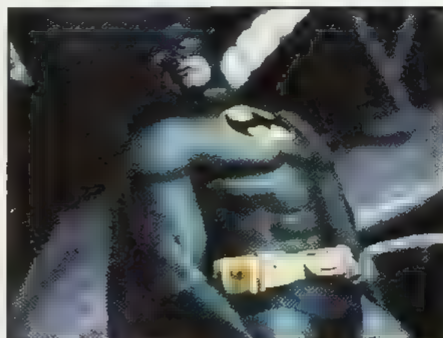
Eternal Darkness (GC)

Ação, Silicon Knights Incorporation
Lançamento: sem previsão

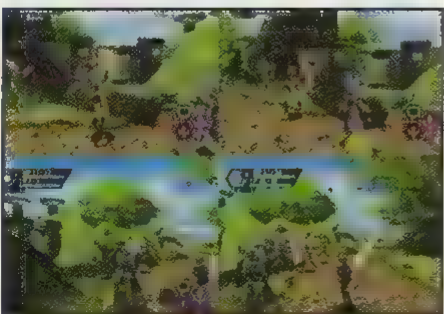
O jogo foi cancelado no N64 e transposto ao GC. Agora, o terror de *Eternal Darkness* ganhou mais força e o clima macabro é sentido no ar. A Nintendo classifica-o como um thriller psicológico (comum em filmes), com o jogador enfrentando várias faces do mal. São três personagens à escolha: centurião romano, feiticeiro medieval e mulher da era contemporânea. Os jogadores possuem medição de saúde mental. Quando diminui, têm alucinações. A trilha sonora é pesada e gritos de dor mantêm o clima de pavor.

Batman: Dark Tomorrow (GC)

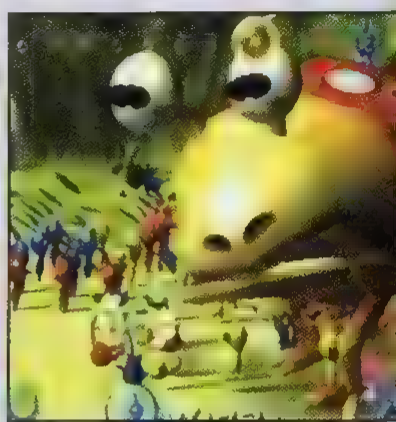
Ação, Kemco
Lançamento: novembro

Apesar de baseado nas séries de animação, o enredo do novo vôo do Morcego tem enredo exclusivo e criado pela DC Comics. O Cavaleiro da Trevas lutará para libertar Gotham City do submundo do crime. Os gráficos mostram o poder dos 128 bits. Há belas cenas com perseguições de carros e lutas. Além das clássicas habilidades acrobáticas, estarão de prontidão o Batmóvel e a Jetwing. Para desafiar o detetive metropolitano, crápulas de categoria como Coringa, Crocodilo, Era Venenosa e Senhor Frio (Brrr!).

Phantasy Star On-line – Version 2 (GC)

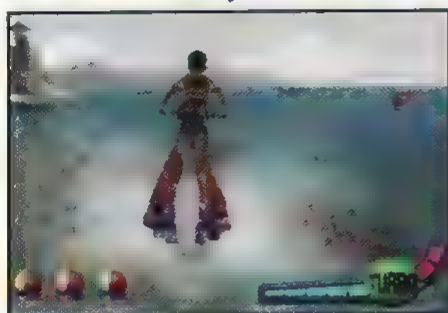
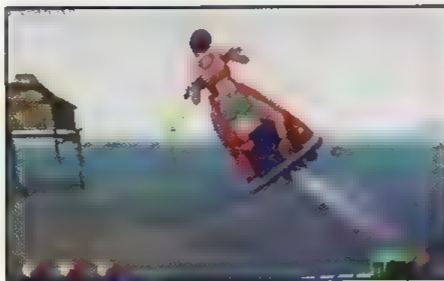
Ação, Sonic Team Limited
Lançamento: final do ano

Unindo pessoas do mundo inteiro em jornadas por um planeta alienígena, *PSO* impressionou com a mudança no estilo da série – que era puro RPG – e também pelo bate-papo proporcionado pelo eficaz sistema de tradução Diferentemente da versão original, a plataforma Nintendo permitirá quatro participantes juntos, mas em tela dividida e não via internet. A compensação está no nível gráfico superior e na maior variedade de missões a serem cumpridas. E, para não complicar, o sistema de batalhas será igual.

Pikmin (GC)

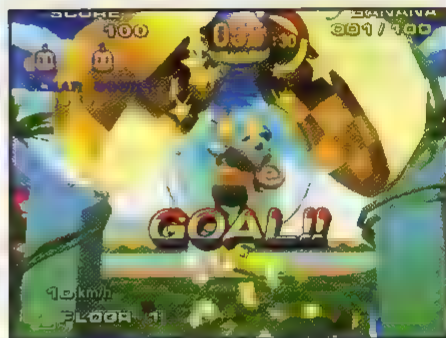
Estratégia,
Nintendo Corporation Limited
Lançamento: novembro

Sua nave caiu do espaço e perdeu peças importantes num mundo hostil. No papel de um preguiçoso (e sacana) alienígena, o que fará? Arrumar alguém para fazer o serviço sujo por você, é claro. A missão é organizar centenas de bichos folhados chamados Pikmin, reuni-los em bandos e fazê-los executar tarefas como carregar itens, destruir barreiras e atacar animais maiores. Há vários seres com diferentes habilidades. Seja um estrategista para ordenar corretamente e não arriscar membros sem necessidade.

Wave Race: Blue Storm (GC)

Corrida, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: final do ano

Considerada a melhor competição de jet skis em todos os tempos, *Wave Race* regressa com efeitos extravagantes. Sim, pois as ondulações na superfície d'água são bem realistas e, não bastassem as marolas causadas pelos deslizamentos dos veículos, os reflexos também são belíssimos. Ocorre que *Blue Storm* não é um passeio, mas um torneio entre máquinas turbinadas. Assim, para agitar no molhado, os participantes poderão fazer acrobacias enquanto desviam-se de obstáculos por baias, marinas e praias virtuais.

Super Monkey Ball (GC)

Quebra-cabeça, Amusement Vision Limited
Lançamento: 2002

A macacada está faminta. Quer saciá-la? Encontre bananas. Os três símios presentes ficam enclausurados numa bola transparente e rolam por mais de 100 fases malucas, coletando frutas e correndo contra o relógio. O drama é decidir entre pegar a maior quantidade de comida ou terminar o trajeto no menor tempo possível. Pisos que desmoronam e cenários que se alteram diante dos olhos o farão pensar numa dieta diferente. O controle é simples e rápido, transformando o modo multijogador numa guerra hilária.

SSX Tricky (GC)

Esporte, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: novembro

Muita adrenalina e velocidade em baixas temperaturas marcam o próximo *SSX*. A série ganhará novos atalhos e pistas inéditas (como a de Garibaldi, no Canadá). Há seis esportistas estreantes e os antigos têm guarda-roupas renovados e animações faciais melhoradas. Sob o som de roqueiros como Beastie Boys e Aphrodite, o inferno congelará com manobras impressionantes, possíveis graças ao sistema de turbo. O controle simples mantém a diversão enquanto a fluidez gráfica transmite sensações vertiginosas.

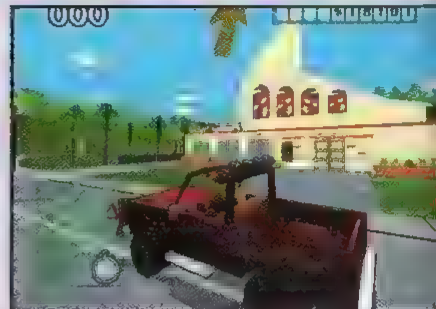
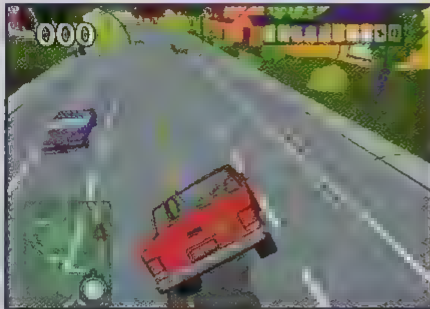
Raven Blade (GC)

RPG, Retro Studios Incorporation
Lançamento: 2002

A receita é comum. Trata-se de uma mistura de elementos de ação, batalhas em tempo real e RPG. O mundo é medieval e a feitiçaria está no ar. *Raven Blade*, a arma definitiva, aguarda um destemido aventureiro para empunhá-la. Após conhecer a trama, basta acumular armas, equipamentos e magias suficientes para enfrentar os dragões gigantescos e bestas mitológicas que atravessarão o caminho (tarefa nada fácil). Desde as cidades até os ambientes naturais são detalhados, graças à quantidade de polígonos.

The Simpsons: Road Rage (X)

Ação, Fox Interactive
Lançamento: final do ano

A família mais insana dos desenhos animados descobriu como juntar grana extra e ainda por cima aprontar uma bela bagunça. Atravesse as ruas com cuidado, pois os Simpsons viraram taxistas! Há mais de 20 personagens da série, cada um dirigindo um carango diferente pela velha cidade de Springfield. Bart, Flanders, Abo e até a pequenina Maggie são alguns dos motoristas ávidos por dinheiro.
O jogo usa a tecnologia cell shading nos personagens e imagens da animação para compor os cenários.

Tony Hawk's Pro Skater 2x (X)

Esporte, Treyarch LLC
Lançamento: sem previsão

As maiores lendas profissionais do skate mundial arrebentarão na plataforma Microsoft. Trata-se da versão com esteróides de *Tony Hawk 2*. Todas as pistas foram recauchutadas nos gráficos e detalhes. Além disso, os skatistas ficaram mais fiéis aos atletas reais. Três fases extras foram inclusas, uma delas dentro de uma discoteca. A Activision divulgou a possibilidade do modo multijogador com suporte para oito jogadores (cada usuário com seu jogo e console), possível por meio de conexões em rede.

Arctic Thunder (X)

Corrida, Midway Games Incorporation
Lançamento: final do ano

Derrapando pelo gelo e explodindo os adversários com mísseis, você ultrapassará limites em *AT*. São cinco hábeis pilotos de snowmobile, cada qual com armas diferentes – e mais oito competidores secretos. Como de praxe, colete os itens durante as provas para detonar os adversários. Há desde escudos e turbopropulsores até bolas de neve atômicas e foguetes. Realistas e com ótimas texturas, as pistas passam por florestas assombradas, montanhas frias e até campos radioativos em Chernobyl, na Ucrânia.

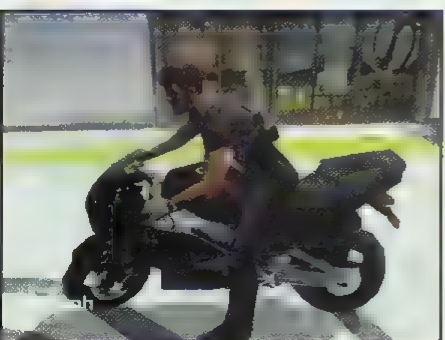
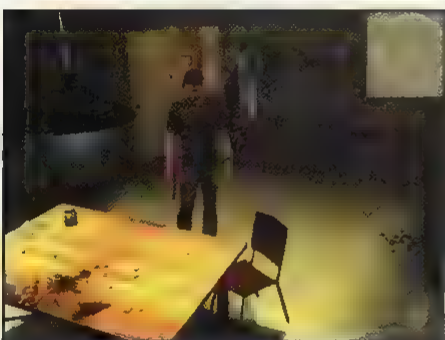
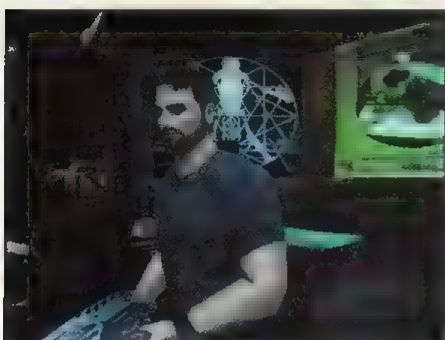
Jonny Drama (X)

Ação, Sierra On-line Incorporation
Lançamento: 2002

Uma esquisita trupe quer destruir o planeta. Um cientista louco, mulheres munidas com chicotes e um macaco mestre em kung fu. Ridículo?
Espere até conhecer Jonny Drama, nosso salvador. Além das roupas e costeleta, o sujeito tem hábitos dos anos 70. É bom de briga e ás no volante.
O game tem visual de desenho animado, gráficos simples e personagens caricatos. Para diversificar e fugir das trocas de golpes, há fases nas quais pilotam-se tanques de guerra e outros veículos destruidores pela cidade.

Headhunter (DC)

Ação, Amuze
Lançamento: 2º semestre

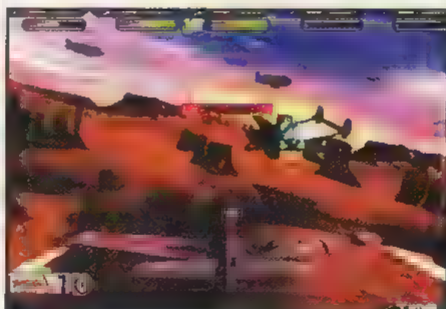
Das maiores promessas no gênero ação para o console, *Headhunter* traz clima cinematográfico. O protagonista é Jack Wade, um caçador de recompensas durão (até mesmo no andar – parece uma tábua). Num futuro em que o governo age com leis severas, a paz é mantida à força com a ajuda de matadores contratados. Wade é um deles. A missão é eliminar malfeitores do submundo do crime. Entre passeios de motoca pela cidade e invasões a estabelecimentos suspeitos, você participará de tiroteios e muita pancadaria.

Razor Freestyle Scooter (DC)

Esporte, Shaba Games LLC
Lançamento: 2º semestre

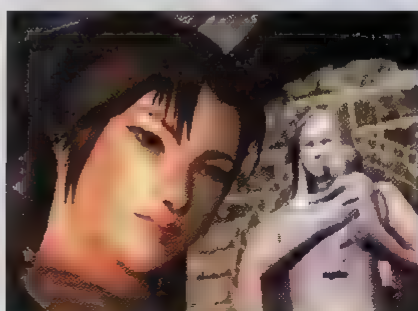
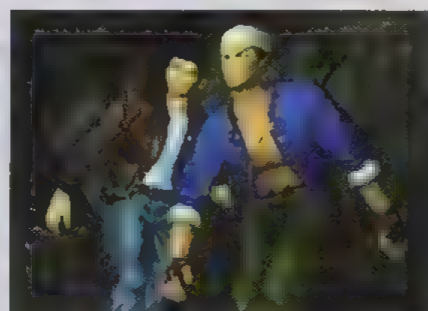
Aproveitando a moda de games baseados em esportes radicais e o modesto sucesso obtido com a versão original, a Shaba está redirecionando *RFS* às pistas dos 128 bits. Os cenários urbanos estão mais bonitos, obviamente. São quinze fases inéditas e nove personagens. Os modos inclusos são treino, multijogador e carreira. Além dos pontos ganhos com as manobras, há itens escondidos para serem coletados – e eles habilitam novos desafios. Visual caricato nos esportistas e trilha punk rock marcam presença.

Propeller Arena (DC)

Ação, AM2
Lançamento: 2º semestre

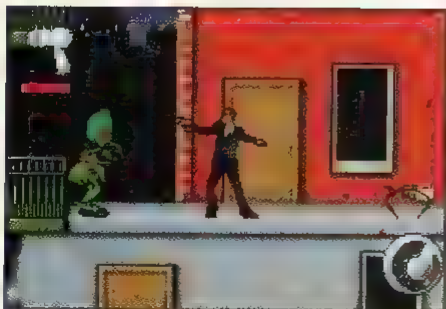
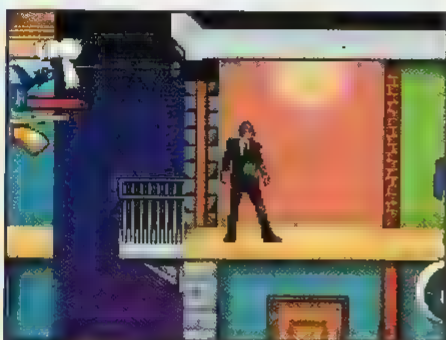
Rápido, divertido e muito desafiante: essa é a receita aqui. Com ação desenfreada, típica dos fliperamas, *Propeller Arena* o colocará no comando de aviões equipados com metralhadoras de raio laser e um avançado sistema de mira. Os comandos são poucos, mas eficientes. A preocupação maior é abater dezenas de adversários. As câmeras ficam posicionadas em três pontos: traseira, cockpit e frontal. Quatro jogadores podem guerrear simultaneamente. Segundo a AM2, a versão suportará seis pilotos on-line.

Shenmue 2 (DC)

RPG, Sega Enterprises Limited
Lançamento: novembro

Após a longa espera, *Shenmue* finalmente volta. Na continuação, Ryu Hazuki parte para Hong Kong à caça da enigmática garota Shenhua. Para vingar o pai, morto por Lan-di, o japa aperfeiçoa-se nas artes marciais. Segundo Yu Suzuki, produtor do game, *S2* corresponde aos capítulos 2 a 6 da trama, num total de dezesseis. Agora há mais ação e lutas, além da opção para adiantar a hora, evitando o tédio da espera ocasionada pelos compromissos marcados. Os gráficos, antes lindos, agora estão soberbos.

Game Boy Advance [GBA]

Men in Black: The Series (GBA)

Ação, David A. Palmer Productions
Lançamento: novembro

Extraterrenos toscos e gosmentos estão na sua cola? Sem problemas. Escolha entre os agentes J e K, da sigilosa agência MIB, que estão no pedaço para acabar com os dejetos espaciais. As partidas são enfrentadas sozinho ou em dupla, recebendo a cobertura do parceiro enquanto vasculha por seis ambientes de Nova York, nos States. Como heróis de seu calibre vivem perigosamente, também os armamentos devem ficar à altura – são nove equipamentos, literalmente, alienígenas. Nas campanhas, atire antes de papear.

Sabre Wulf (GBA)

RPG, Rareware Limited
Lançamento: 2º semestre

Pois não é que ele disse a verdade! Sabreman, o explorador encontrado congelado pela dupla de heróis em *Banjo-Tooie* (N64), disse que voltaria para novas aventuras. E aí está ele, caçando tesouros no próprio game. O visual é ótimo e exibe vilarejos, montanhas e cavernas muito bonitos. Como todo bom explorador, o sujeito deve encontrar cacarecos e, o mais difícil, descobrir onde usá-los para avançar na jornada. A Rareware promete que na versão final até quatro pessoas poderão brincar juntas.

Final Fight One (GBA)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: setembro

Final Fight One é a versão revival do clássico de pancadaria que inundou fliperamas e videogames na década de 90. Os sopapos e bofetadas são comandados pelos briguentos Cody, Haggar e Guy. O trio embarca na jornada para resgatar a filha do prefeito (o próprio Haggar), seqüestrada pela gangue Mad Gear. O visual está bacana e bastante fiel à versão original. Os controles, rápidos e simples, garantem boa diversão. Porém o melhor é a opção para uma caminhada cooperativa – conectando dois portáteis.

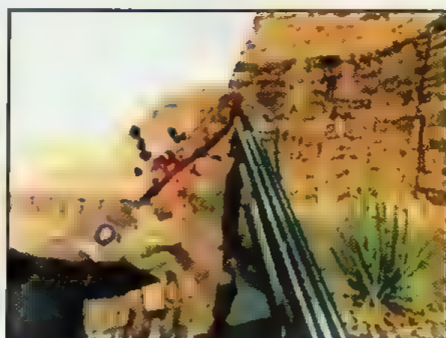
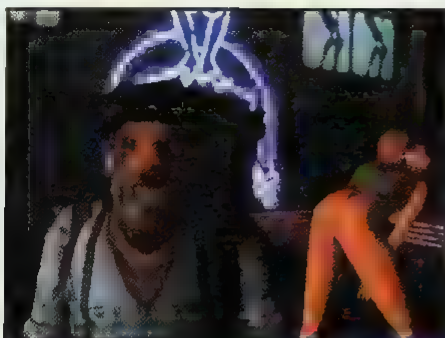
Barbarian (GBA)

Luta, Titus Software Corporation
Lançamento: novembro

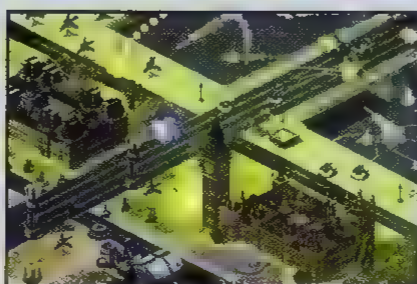
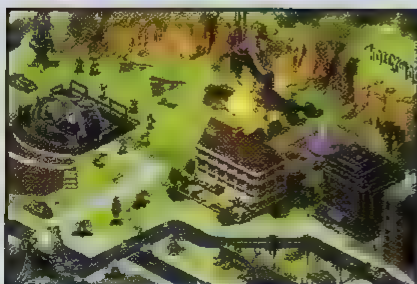
Manja a velha pancadaria desmedida e sem explicação? Pois é, *Barbarian* é assim. Ele traz agressões entre personagens inéditos (ao menos são todos bárbaros e amazonas desconhecidos). As batalhas são travadas em arenas perigosas, castelos grandiosos e geleiras nórdicas. Seja usando foice, espada ou dentes, o objetivo é nocautear o oponente. As armas podem ser lançadas a distância e também há energia extra no decorrer da batalha. Com o cabo link, até quatro jogadores podem digladiar simultaneamente.

Duke Nukem Forever (PC)

Ação, 3D Realms
Lançamento: sem previsão

A Área 51, base de pesquisas alienígenas em Nevada, nos EUA, foi invadida por um #$%# de monstro cibernético. O safado roubou uma espaçonave e convocou toda a escória do universo para formar um exército de conquista. Porém, Duke Nukem entra no páreo, preparado para chutar bundas extraterrenas e salvar as garotas da Terra. Para isso usará lança-mísseis, explosivos e, de lambuja, pilotará uma motoca Harley Davidson. *DNF* usa a engine de *Unreal* levemente mexida, garantindo gráficos e rapidez melhores.

Command & Conquer: Yuri's Revenge (PC)

Estratégia, Westwood Studios
Lançamento: final do ano

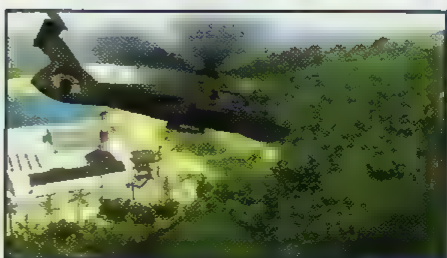
Este pacote de expansão transformará a batalha de *Command & Conquer* numa guerra irresistível. Yuri não morreu, como sugeria o final de *RA2*. Agora, somente a impensável ação conjunta entre as forças aliadas e soviéticas poderá destruí-lo. Mais de 40 novas missões estão lá, exigindo estratégia em terrenos na África, América, Europa e, ainda não confirmada, Lua. O grande desafio será vencer os poderosos trunfos de Yuri, que dispõe de seres alterados geneticamente e armas para domínio mental.

Soldier of Fortune 2: Double Helix (PC)

Ação, Raven Software
Lançamento: novembro

Considerado dos mais violentos tiroteios de PC, tamanho o grau de realismo. A seqüência promete aumentar mais a intensidade do bangue-bangue. Na versão, as armas estão mais fiéis às de verdade. Podem-se acrescentar silenciadores, miras telescópicas e até modificar os sistemas de disparos. As missões acontecem em locais "pacíficos", como Colômbia e Hong Kong. A inteligência artificial dos oponentes é bastante desenvolvida. Enfrentá-los sozinhos é perda de tempo. O auxílio da equipe é indispensável.

Comanche 4 (PC)

Simulador, NovaLogic Incorporation
Lançamento: 2º semestre

Prepare-se para experimentar um simulador de helicópteros superior. *C4* é fenomenal! Os gráficos, simplesmente espetaculares, exibem um realismo sem precedentes nas máquinas voadoras e lindos efeitos de transparência na água – sem falar das ondas geradas pelo vento das hélices. As cidades são tão detalhadas que dá pena de usar mísseis para destruí-las. Os efeitos sonoros das explosões, ruídos da aeronave e meio ambiente espantam. O modo multijogador suportará batalhas com até 30 oponentes.

GameFathers: eles são a origem

David SJ Hodgson

Achamos quatro caras que mudaram a história dos games. Vocês não imaginam como tudo começou, mas agora podem ler e entender.

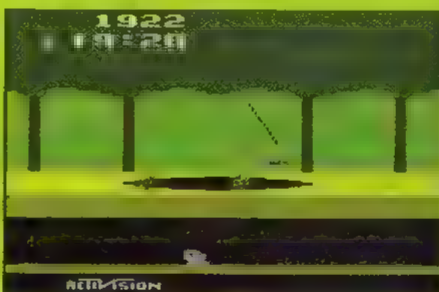
David "Pitfall" Crane

Demônio na criação de games com 50 títulos na bagagem, David Crane fala do projeto do seminal *Pitfall*

Em 1982, enquanto produzia jogos para o Atari, David Crane fazia de tudo. Era designer, animador, produtor de som e música. Até os testes ficavam por conta dele. "Na década de 80, achávamos que não havia, no mundo, mais de 25 a 35 pessoas capazes de usar o lado esquerdo e o direito do cérebro", diz ele. "E cinco desses indivíduos estavam na Activision."

Como membro desse quinteto, Crane trabalhava com um lápis na mão, papel na mesa e uma idéia original no cerebelo. Explica: "Lembro de sentar no laboratório olhando o papel e dizendo: 'Sempre quis fazer um jogo com um homenzinho correndo'. Desenhei o homem e perguntei: 'Onde ele está correndo? Numa selva. Por que está correndo? Para pegar um tesouro'. Desenhei o cara, algumas árvores e uma barra de ouro. Então, coloquei um cipó no qual ele pudesse se pendurar e a opção para subir na cabeça dos jacarés". No essencial, o jogo estava projetado. Crane criou a base de *Pitfall* em dez minutos. A construção, porém, levou cerca de 1 mil horas de desenho, programação e correções.

Na hora do acabamento, Crane chamou os outros rapazes do escritório. "Dávamos sugestões e tínhamos boas idéias." Desde cedo, Crane e os colegas tinham a sensação de que a busca por dinheiro no meio da selva daria certo. O problema era o nome do jogo. "Trabalhávamos com o título provisório de *Jungle Runner*, e quase o usamos", conta Crane. "Na última hora, sugeri *Pitfall*. Alguém apelidou o herói de Pitfall Harry, e o nome pegou. O que foi realmente uma sorte quando lembro que a opção seguinte era *Zulu Gold*."

Pitfall eclipsou a concorrência – passou 64 semanas liderando as vendas, com mais de 3 milhões de cópias num ano. O gênero virou mania e, terminados os anos 80, mais de 500 games do tipo tinham sido lançados.

Pitfall

O primeiro aventureiro dos games, Pitfall Harry, mostra que para pular jacarés, pendurar-se em cipós e enriquecer não são necessários muitos bits. O cara desafia os perigos da selva em busca de jóias raras. Escorpiões, cobras, buracos e fossos de areia movediça são os obstáculos espalhados pela mata.

Onde ele está agora?

"Deixei a Activision em 1987", conta Crane. "Juntei-me a amigos na Absolute Entertainment, fazendo games para NES e Super NES. Em 1995, fundei a Skyworks Technologies, uma empresa de internet. As novas criações de David são encontradas no site da Skyworks (www.skyworkstech.com).

Jogo favorito?
"Tênis. Esperava algum jogo eletrônico ou de tabuleiro? A vida tem coisas mais importantes que pixels."

Personagem de game predileto?
"Que tal aqueles de que não gosto, como os personagens lutadores em geral? Fiquei horrorizado quando colocaram sangue para apelar aos instintos mais baixos dos garotos de 10 anos."

Qual é o seu lema?
"Vivo esse lema: a tecnologia deve dar prazer. Cheguei à conclusão quando era garoto, e acho que ela continua válida. Os sistemas de videogame atuais embutem mais tecnologia que qualquer sistema utilizado para tarefas sérias."

Gameografia
O cara ralou. Olha só a lista dos destaques: *A Boy and His Blob, Canyon Bomber, David Crane's Amazing Tennis, Decathlon, Fishing Derby, Freeway, Ghostbusters, Grand Prix, Laser Blast, Outlaw, Pitfall, Pitfall 2: Lost Caverns, Skateboardin', Slot Machine, Super Skateboardin', The Rescue of Princess Blobette, Transformers.*

Desenhei o cara, algumas árvores e uma barra de ouro... no essencial, o jogo estava projetado.

– *David Crane*

Foto: Claudia Goetzelmann

Onde eles estão agora?

Toru "Pac-Man" Iwatani

Pai de um ícone do videogame, Toru criou *Pac-Man* depois de retirar fatias de uma pizza bem recheada

Escritório central da Namco, no Japão, hora de almoço. O ano? 1979. O criador de games e projetista visual David Toru Iwatani sentou-se para fazer a refeição, uma pizza recém-saída do forno. Mas não era uma pizza comum: "Era uma com muitas coberturas", recorda Iwatani. Depois de pegar uma fatia, ele olhou para a pizza e, no que restava dela, viu formar-se uma imagem: "Parecia uma boca faminta", conta. Foi desse momento inspirador que nasceu o *Pac-Man*. Mas o personagem não foi gerado antes do fim da Junk Food.

"Escolhi a imagem porque era simples e expressava o ato de comer" conta ele. "Na verdade, o principal conceito por trás do game era comer e, no Japão, a onomatopéia que corresponde a esse ato é 'pac pac'. Foi por isso que batizamos o personagem de *Pac-Man*", explica. O próximo passo foi escolher as cores de *Pac-Man*. Iwatani escolheu a cor amarela pro herói e, com todo o carinho, deu nome aos quatro fantasmas: Speedy, Shadow, Pokey e Bashful (que receberam os apelidos de Blinky, Clyde, Inky e Pinky). Os nomes pareceram satisfatórios ao presidente da Namco, mas o big boss queria que todos fossem vermelhos. Houve uma votação entre os funcionários da Namco, que preferiam os fantasmas com quatro cores distintas – nessa, o chefão teve de ceder.

Um ano depois, em 1980, o game foi lançado. Uma curiosidade: Pac-Man seria chamado de "Puck-Man" nos Estados Unidos, porque o personagem se parece com o disco empregado no hóquei sobre gelo (chamado puck). Logo, porém, a Namco se deu conta de que o "p" da máquina de fliperama podia, facilmente, ser transformado num "f" pelos garotos gringos – produzindo uma palavrão que, numa tradução bem delicada, significa "ferrar". A empresa decidiu manter o nome original do herói.

READY!

Pac-Man

Um marco nos videogames, é a síntese do personagem amarelo. Pac-Man cruza labirintos enquanto engole pastilhas espalhadas pelo caminho. O problema do herói são os fantasmas que assombram as redondezas. Para vencê-los, Pac alimenta-se de vitaminas e move-se com velocidade por corredores bem apertados.

Onde ele está agora?

Depois de *Pac-Man*, Iwatani-san continuou na trilha produzindo monstros amarelos em forma de pizza em *Pac-Land* e *Pac-World*. Depois, voltou a atenção a títulos como *Gee Bee e Bomb Bee* (uma tentativa doida de misturar *Super Breakout* e *Pinball*). Atualmente, ocupa um cargo gerencial na Namco, respondendo por *Ridge Racer*, *Time Crisis* e outros sucessos. Iwatani tem uma mensagem aos projetistas de hoje "Os games ficaram mais complicados, mas devemos lembrar de manter os fascínios que sempre nos atraíram neles. É fácil perdê-los com a maior complexidade."

Filme preferido?
"Gosto muito de *A Princesa e o Plebeu*. Audrey Hepburn estava tão bonita!"

Música favorita?
"Sempre gostei do Grupo Allman Brothers Band."

Prato predileto?
"Ouriço-do-mar. É uma delícia."

Jogo favorito?
The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES) O equilíbrio técnico entre a mecânica, o roteiro e os segredos era incrível. Também gosto de Pillar – a criatura em forma de vela do *Marble Madness*, da Atari. É simples e tem movimentos tão bonitinhos."

Qual é o seu lema?
"A simplicidade é melhor."

Gameografia
Bomb Bee, *Gee Bee*, *Pac-Land*, *Pac-Man*, *Pac-Man World*. Supervisão de *Ridge Racer*, *Time Crisis* e outros hits da Namco

"...no Japão, a onomatopéia para o som de comer é '*pac pac*', então, batizamos o game de *Pac-Man*."

– Toru Iwatani

Foto: Shuji Kondo

Alexey "Tetris" Pajitnov

Criador do gênero puzzle, o russo ficou dez anos sem receber royalties pela invenção, que nasceu em 1985

Imagine um pequeno apartamento em Moscou. O ano é 1985, e o jovem Alexey Pajitnov está com uma idéia fixa. O cara está a ponto de projetar o game no estilo puzzle que viciará como o demônio – exatamente como fez o húngaro Erno Rubik onze anos antes, com o quebra-cabeça de cubos chamado *Cubo Mágico*. Originalmente, Pajitnov havia trabalhado no jogo de tabuleiro chamado *Pentamino*, no qual o objetivo era montar diferentes formas numa pequena caixa. Expandindo o conceito, ele aplicou-o a um programa de computador. "No momento em que a rotação das partes começou a funcionar na minha tela", lembra ele, "veio a idéia do quebra-cabeça em tempo real."

O resultado foi *Tetris*, o mais popular e imitado puzzle da história dos games. "A primeira versão foi feita em uma tela alfanumérica, sem gráficos e, é claro, sem cores", explica Pajitnov. Quando finalmente transformou o protótipo num jogo, orgulhosamente o mostrou para dezenas de colegas que, como ele, usavam a sala de computadores da Academia de Ciências de Moscou. "Não era só eu que estava viciado: o vício pegava em qualquer pessoa que tocasse o game", diz.

O jogo foi adaptado do venerável computador russo Electronika-60 para PC em 1986. Copiado de disco para disco, o *Tetris* começou a se espalhar pela Europa. No fim, a infecção atingiu proporções mundiais. "Meu amigo Henk Rogers foi o primeiro a publicar o *Tetris* no Japão, e ele ofereceu o game para a Nintendo", conta Pajitnov. Pouco tempo depois, o *Tetris*, na versão para console, seria o centro de uma guerra por direitos autorais. "De quatro anos para cá, recuperei os direitos e estou recebendo os royalties", explica ele. Pajitnov apenas nega que tenha criado a mania após um porre de vodca. "Eu nem sequer gosto de vodca."

Tetris

Pioneiro no quesito quebra-cabeça e game mais conhecido no mundo. Nele o desafiante tem a simples função de criar linhas horizontais com as peças disformes que caem do topo. O ápice do puzzle é a formação de quatro linhas simultaneamente, o lance conhecido por Tetris. Raciocínio rápido é primordial.

O *Tetris* de Pajitnov tem sido relançado ano após ano para diferentes plataformas, em tamanhos e formatos variados. Ele já foi jogado em chaveiros e até em um prédio, por estudantes de uma universidade de tecnologia

Onde ele está agora?

Depois da febre mundial de *Tetris* ter cedido um pouco, Pajitnov passou mais tempo criando outros desafios mentais. "Fiz o game chamado *Welltris*", conta ele. "Participei do desenvolvimento de *Super Tetris* e supervisionei o de *Next Tetris*." Recentemente, Pajitnov mudou-se para a Costa Oeste dos Estados Unidos e, hoje, trabalha em tempo integral na Microsoft. "Estou envolvido em diversos projetos, u[m] é a enorme coleção de puzzles visuais chamada *Pandora's Box* – o título é para aficionados por peças em queda rápida. O fundo musical é de deixar qualquer um maluco."

Filme preferido?
"Os italianos, franceses e russos antigos."

Prato predileto?
"Quase tudo. Adoro a cozinha asiática."

Game favorito?
"Jogos de cartas e tabuleiro. Jogo muitos puzzles em computadores e consoles. Ho[je] em dia, o meu predileto é o *Bust-A-Move*."

Personagem de game preferido?
"Pac-Man – ele nunca se cansa."

Você está satisfeito com a maneira como os games progrediram?
"Em termos. Houve uma tremenda evolu[ção] nos aspectos visual e tecnológico, mas a degradação intelectual é óbvia."

Como você gostaria de ser lembrado?
"Como um bom sujeito."

Gameografia
Faces, *Hatris*, *Knight Move*, *Pandora's Bo[x]*, *Tetris* e *Welltris*.

"Não era só eu que estava viciado: o vício pegava em qualquer pessoa que tocasse o game."

– Alexey Pajitnov

Onde eles estão agora?

Akira "Street Fighter 2" Nishitani

Qual é a experiência de criar o primeiro jogo de luta realmente inovador? Só Nishitani tem a resposta

Em 1990, Akira Nishitani, então um projetista-chefe na Capcom nipônica, foi convocado para rascunhar os personagens da seqüência de *Street Fighter* (1987). Mal sabia que tudo resultaria no mais bem-sucedido franchise de combate do mundo. "Falaram que *SF* andava bem no exterior", conta ele. "Contudo, não estava satisfeito com vários aspectos. Queria escolher novos lutadores."

Dos traços no papel surgiu a aparência clássica de Ken e Ryu. "São os principais", diz Nishitani. Depois, veio Sagat. Então, nasceu a obsessão pelos detalhes. As discussões em torno dos lutadores foram longas. "O conceito por trás de Blanka (o lutador brasileiro) foi o de simular um 'garoto selvagem'. Mas ele parecia normal. Então, alguém sugeriu: 'Vamos torná-lo ameaçador!', e ele acabou verde [*risos*]".

O plano não era produzir um simples ensaio do game. Alguns fliperamas tinham até botões com níveis de pressão: os comandos produziam estragos maiores quando acionados com força. "Houve problemas de manutenção e de custo, de modo que a idéia foi deixada", diz Akira.

Mesmo na concepção do *SF2*, Nishitani sabia que tinha em mãos um vício – sobretudo porque o precioso tempo de programação era dedicado não aos acertos finais do game, mas a jogá-lo. "Testamos o modo para duas pessoas por noites, com mais de 100 partidas consecutivas", conta ele. Mas isso não impediu a equipe de perder o sono pensando nas chances de sucesso. "É difícil de acreditar, mas os japoneses não tinham o costume de enfrentar estranhos nos fliperamas, mas achei que uma partida em dupla faria sucesso no Japão."

A previsão provou-se acertada imediatamente – demorou doze meses para a onda de duelos pegar. E, quando aconteceu, *Street Fighter 2* iniciou uma era de competição que duraria uma década.

Onde ele está agora

Ficou na Capcom aperfeiçoando o sistema de *SF2*. Depois, abriu a softho[use] Arika. Um dos projetos dele criou o mecanismo do *Street Fighter* em 3D. Acredita que os games precisam inova[r] [e] trabalha para isso.

Música favorita?
Eu escuto, principalmente, sons para games.

Prato predileto?
Adorava carne e cerveja, mas, talvez p[or] causa da idade, agora faço refeições le[ves] com muita comida japonesa, como mamãe fazia.

Jogo favorito?
Crazy Climber, da Nichibutsu, é o melh[or]. [A] idéia de escalar um edifício e usar dois joysticks é incrível! Não surgiu nada melhor.

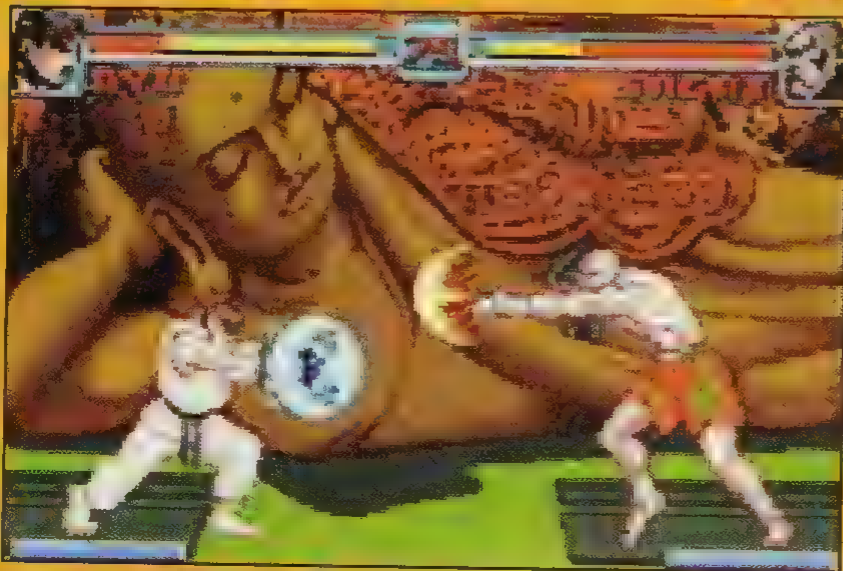
Qual é o seu lema?
A vida é um jogo.

Você está satisfeito com a progressão dos videogames?
Street Fighter evoluiu e se diversificou. [Se] comparasse o jogo a um homem, ele s[eria] hoje, talvez, um austero senhor de mei[a] idade. É hora de parar!

Você gostaria de ser lembrado?
Ficaria bem feliz se lembrassem de mi[m] numa história que começasse assim: "Houve uma explosão nos games..."

Gameografia
Porrada é a ordem dele. Veja o currícul[o]: *Fighting Layer, Final Fight, Lost World, [...] Gear, Street Fighter 2, Street Fighter 2 [...] Championship Edition, Street Fighter EX, Street Fighter EX Plus, Street Fighter EX [...] X-Men: Children of the Atom.*

Street Fighter 2

Se pancadaria é uma arte, o sinônimo dela é *Str[eet] Fighter 2*. O mais famoso kick and punch da história arrebenta. Oito lutadores abusam das ar[tes] marciais num campeonato organizado pelo vilão Mr. Bison (Vega, no Japão). Destaque para o brasileiro Blanka, que solta descargas elétricas nos adversários.

"Meu personagem favorito ainda é o Ryu - venho usando-o por mais de dez anos!"

– Akira Nishitani

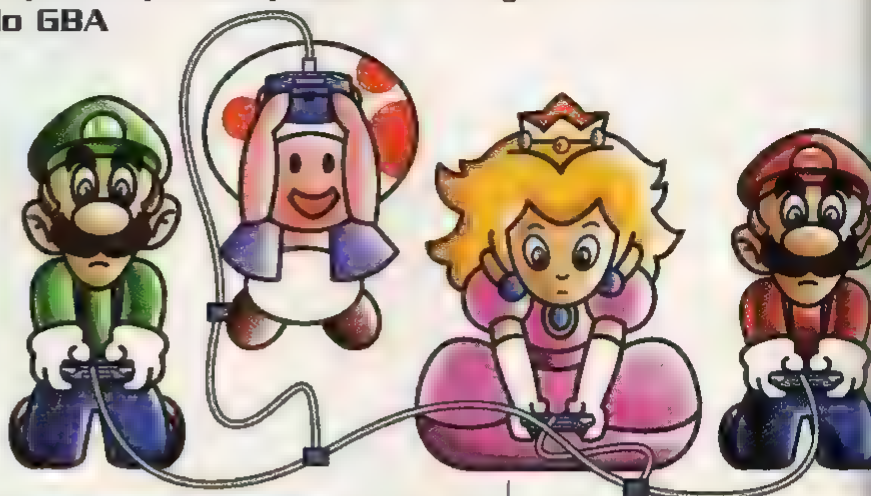
Foto: Shuji Kondo

1, 2, 3, testando

Nosso editor testou seu pequeno, porém prazeroso, objeto de trabalho. Qual é? Estamos falando do GBA

Equipe Ação Games

A linha Game Boy já vendeu mais de 110 milhões de unidades no mundo e, nós, humanos, estávamos sedentos pelo novo modelo Advance, com 32 bits. Agora, verdade seja dita, ler sobre o portátil é uma coisa, jogar é outra. Então, sabichões que somos, resolvemos colocar o danado numa prova de fogo. Toda a redação, incluindo a equipe de jogadores, ralou os dedos, fritou os olhos e mandou ver para analisar (de verdade) o GBA. E o resultado? Leia a seguir.

Dia 11 de junho, data do lançamento do Advance nos Estados Unidos e no Brasil. Sabe o que aconteceu? Bem, nos States os 500 mil aparelhos sumiram das prateleiras em menos de 24 horas. No Brasil? Nenhum console. A versão tupiniquim só chegou às lojas no dia 19. Oito dias após o esperado, mas o bastante para aumentar a expectativa dos jogadores. O preço da jóia é 400 reais, quase 100 mangos acima do esperado.

Ficamos de quatro...

Sim, por mais que nossa masculinidade vá pelo ralo, devemos afirmar que adoramos detonar o GBA de quatro... jogadores. Usando o cabo de link é permitido conectar um quarteto de participantes, cada qual com um portátil. E sabe o melhor? Alguns games permitem isso usando um só cartucho. *F-Zero: Maximum Velocity* e *Super Mario Advan*[...] os dois primeiros títulos lançados no Brasil, têm a opção.

A fabricante Nintendo aposta no link: quase 50% dos títulos japas e ianques têm parti[...] multijogador. Isso permite aos consumidores testarem o game (contra um amigo) antes [...] comprá-lo. Mas vale um alerta: existem algumas restrições, como em *F-Zero*. Para usufr[...] todos os cenários e carangos, os quatro jogadores devem possuir o cartucho. Caso contrário, só é possível usar um veículo e no mesmo circuito.

Como é jogar, de verdade?

Tony Hawk, Rayman, Mario, Earthworm Jim sã[...] caras (ou seres estranhos) que merecem respeito. [...] Advance, felizmente, todos têm versões à altura. Ocorre que nem tudo é perfeito e algumas partida[...] em frente ao portátil podem ser dolorosas. E a cul[...] não depende dos heróicos personagens.

Fábio, Felipe, Nelson, Priscila, Luciana, Ronaldo [...] Darius (todos com mais de 18 anos) testaram o G[...] e têm algumas opiniões unânimes: primeira, o Ga[...] Boy Advance é muuuuuuito divertido (corremos p[...] comprar o aparelho); segunda, após alguns minut[...] de jogatina os dedos ficam doloridos. Sim, dói mesmo; terceira, a falta de iluminação dificulta bastante o uso. Não tem sequer controle de brilho[...] Essa foi a maior mancada no console.

Mas que uma coisa fique clara: o pequeno é ót[...] divertido e vicia. Só não é perfeito, como andaram alardeando por aí (somos avaliadores severos, sim[...] e é por isso que nos pagam).

Portátil ao Cubo?

O portátil Advance poderá ser conectado no GameCube. A informação consta na caixa do GBA. Porém a Nintendo não revela quais serão as vantagens disso. As poucas informações confirmadas são de que o portátil poderá ser usado como um joystick comum e que servirá de tela auxiliar ao console de 128 bits.

[...]E BOY ADVANCE

Especial

O que não ficou legal

Botões L e R
Estes comandos são inéditos no portátil, porém manter os dedos de prontidão neles nos pareceu bastante incômodo

Botões A e B
Os pequenos botões são sensíveis e precisos, mas deixaram nossos dedos doloridos ao final do teste

Tela de cristal líquido
Suja e reflete facilmente, prejudicando a visualização. Como não tem iluminação ela não permite jogar no escuro

Som estéreo
Mesmo sendo estéreo o GBA possui só uma "caixa de som". Os efeitos são perceptíveis apenas com fones de ouvido

A Nintendo responde

Após os testes, resolvemos ir direto à fonte para esclarecer algumas dúvidas. Acompanhe o que nos disse a assessoria da Nintendo:

AG: **Existe idade recomendada para jogar no GBA?**
N: Não, qualquer pessoa pode utilizá-lo.

AG: **O aparelho passou pelo teste ergonômico antes do lançamento?**
N: Todos os sistemas Nintendo passam por rigorosos testes e o design final é baseado no resultado da pesquisa.

AG: **Qual a dica para quem sentir dores durante a brincadeira?**
N: Apesar de não haver limite de tempo para jogar, recomendamos que a cada hora de diversão a pessoa pare por quinze minutos.

AG: **Há alguma restrição quanto ao uso de acessórios de iluminação?**
N: O periférico de iluminação não foi lançado no Brasil.

E as dores, Nintendo?

Também perguntamos a Nintendo o motivo das dores sentidas por sete integrantes da Redação. A fabricante do portátil tratou de responder por meio do analista de produtos (e editor-contribuinte da revista *Nintendo World*) Eduardo Trivella: "Isso é novidade. Todos aqui jogamos o Advance desde o lançamento e, na maioria das vezes, por períodos superiores a 30 minutos. Nunca sentimos desconforto. Também não tenho informações do tipo de ninguém nos EUA e no Japão."

O aniversariante mais

Escolha entre salvar ou conquistar o planeta na nova aventura do porco-espin

Humberto Martinez

O azulão está comemorando 10 anos de muita velocidade no mundo virtual. O espinhoso Sonic provavelmente encerra as grandes aventuras no mundo dos consoles Sega – mas não se desespere, o herói deve sobreviver e esticar as canelas em outros videogames.

A produtora Sonic Team caprichou nos gráficos. Os caras aplicaram texturas realistas aos cenários – inscrições egípcias e rochedos que parecem de verdade. As fases são alucinantes, gigantescas e com situações malucas. Há cipós para balançar pelas florestas, lagos imensos para mergulhar e invasões a bases cibernéticas. Ponto para a cena de perseguição na cidade, onde o personagem escapa de um caminhão alucinado. De tirar o fôlego!

Também brinca-se com as criaturas chaos que, quando acumuladas, permitem participar de minijogos e batalhas bem legais.

Trilha cantada, porém irritante

Nem tudo são flores em *Sonic Adventure 2*. A trilha sonora é irritante ao extremo. Todas as músicas são cantadas. Mas esse é o problema? Não, o ruim da história é que as faixas sonoras repetem, repetem e repetem. Assim, o que seria legal, acaba enjoando e, no caso dos jogadores exploradores de cenário, o quadro agrava-se ainda mais. As canções dão loopings freqüentemente e... ahhh. Você não agüenta!

A velocidade é uma só: alucinante. Porém o destino do mundo é você quem escolhe

OS MOCINHOS [hero]

Sonic – The Hedgehog

Além de ser o mais rápido de todos, o porco-espinho ganhou novas habilidades acrobáticas. Ele pode pendurar-se em barras de ferro para saltar mais longe ou para uma série de pulos animais. Também mostra que está bem radical ao bancar o skatista urbano.

Knuckles – The Echidna

O esquentado alaranjado ganhou habilidades de arrepiar. Agora pode voar pelos ambientes e grudar em qualquer tipo de parede, causando inveja ao Homem-Aranha. A seqüência de socos está devastadora e a finalização dá direito a um tipo de dragon punch.

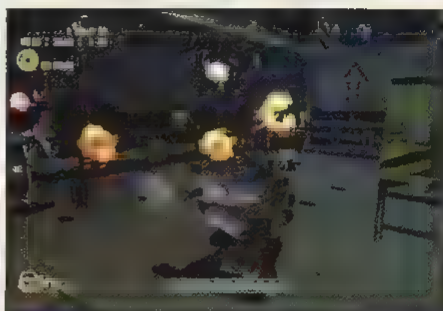
Miles "Tails" Prower

Como sempre, o fiel amigo e escudeiro de Sonic marca presença com diversas engenhocas para enfrentar o perigo. Desta v a raposa de cauda dupla usará uma espécie armadura robótica, munida com potente metralhadora, para vencer os desafiantes.

rápido do mundo

As texturas usadas em inscrições egípcias nas paredes são extremamente realistas

Ao enfrentar chefes, use a velocidade para cercá-los e descobrir os pontos fracos

Vasculhe todos os cantos das fases para encontrar tipos raros de chaos para colecionar

Finalmente você pode controlar o maligno dr. Robotnik e conquistar o mundo

Finalmente um adversário tão rápido quanto Sonic e capaz de derrotar o herói invicto

Perseguições alucinantes, com mudanças bruscas de câmera, vão tirar seu fôlego

Sonic Adventure 2

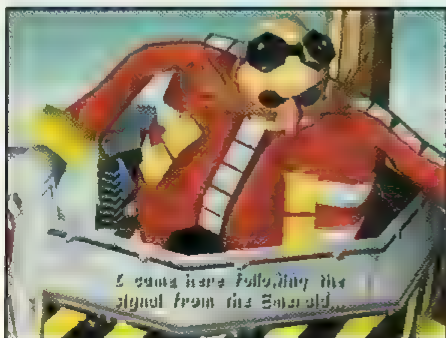
Gráficos	9,0
Som	5,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,0
Nota final	**7,6**

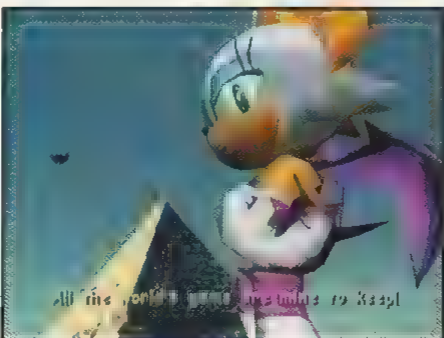
www.sega.co.jp
www.sega.com
www.sonicteam.com

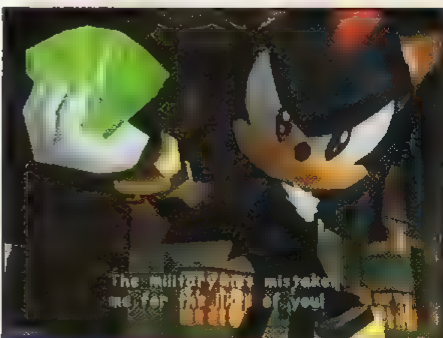
OS BANDIDOS [dark]

Esse grupo serve àqueles que cansaram da ladainha melosa de salvar o mundo. Juntando-se ao balofo Robotnik você roubará as jóias do caos e poderá acabar de vez com o porco-espinho magricela e cabeludo.

Dr. Robotnik "Eggman"

Apesar de possuir um físico digno do apelido Eggman (Homem-Ovo, em português), o redondo arquiinimigo é bastante veloz e perigoso. O cara lidera os baderneiros e seu maquinário é preparado com mísseis teleguiados e com um eficiente sistema de defesa.

Rougue – The Bat

Não entre na onda da gracinha aí! Essa simpática vilã é cruel e possui habilidades semelhantes às vistas no rival Knuckles. Resumindo, a "garota" pode sobrevoar pelos cenários e ainda escalar superfícies de todos os tipos. Quer namorá-la, zé-mané?

Shadow – The Hedgehog

Criado por Robotnik para ser a sombra de Sonic, o cara consegue até mostrar-se superior ao herói – graças à força retirada das jóias do *caos*. As habilidades lembram as do ouriço. Detalhe: em alta velocidade o vilão negro não corre, mas desliza no ar.

Bônus da batalha secular

Fórmula de sucesso na porrada? Misture as essências das fabricantes Capcom e SNK

Humberto Martinez

Surpreendendo o mundo da luta virtual, Capcom e SNK – eternas rivais nos fliperamas de batalha – uniram forças para um crossover sem precedentes, o *Capcom vs. SNK*. O que rolou na junção das franquias? Porrada! Mas nada de pancadaria amadora. Entre os combatentes entraram personagens das séries *Art of Fighting*, *Darkstalkers*, *Fatal Fury*, *Samurai Shodown*, *Street Fighter* e *The King of Fighters*.

O que a versão *Pro* traz? De novidade, apenas os lutadores Dan Hibiki e Joe Higashi. De resto, combates cheios de combos e de especiais, com o melhor que as empresas têm a oferecer – tudo o que aparecia no episódio original. Como uma espécie de bônus, *Pro* tem todos os segredos (fases, opções e personagens) do primeiro *Capcom vs. SNK* habilitados desde o início. Em resumo: sobra tempo pra bicudas e tabefes!

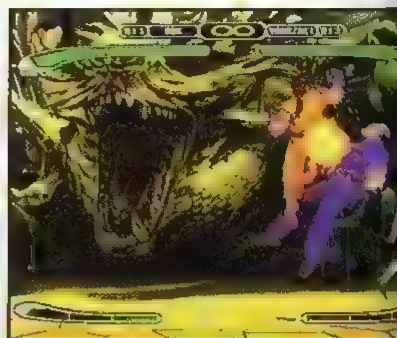
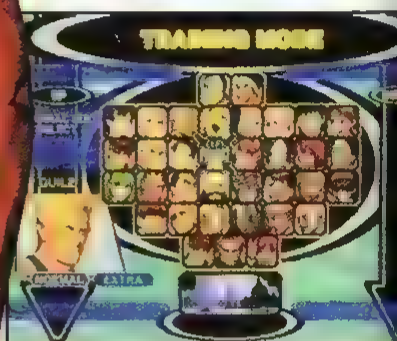
O preço da variedade

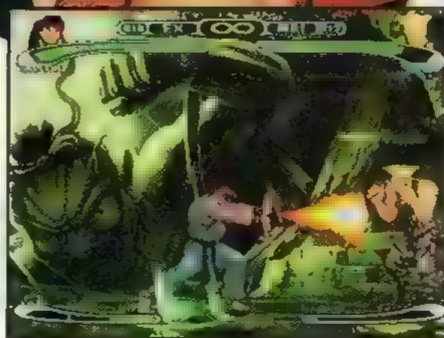
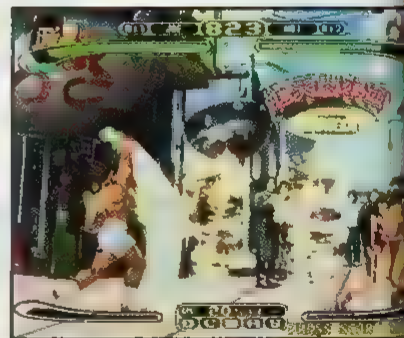
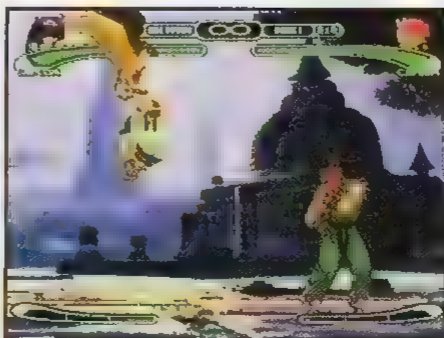
Não há fanático por pancadaria que possa questionar a variedade de personagens exibida no título. São mais 30 combatentes poderosos criando uma diversidade enorme de estilos de luta, de agarramentos a ataques especiais. Isso garante muuuuuito tempo de diversão, porém requer um peso equivalente nos modos de treinamento. Conhecer as técnicas de todos leva horas, mas, sem dúvida, é recompensador!

Capcom

Akuma (Gouki), Balrog (M. Bison), Blanka, Cammy, Chun-Li, Dan Hibiki, Dhalsim, Edmond Honda, Evil Ryu, Guile, Ken Masters, M. Bison (Vega), Morrigan Aenslaed, Ryu, Sakura Kasugano, Sagat, Vega (Balrog), Zangief.

SNK

Benimaru Nikaido, Geese Howard, Iori Yagami, Joe Higashi, Kim Kap Hwan, King, Kyo Kusanagi, Mai Shiranui, Nakoruru, Orochi Iori Yagami, Raiden, Rugal, Ryo Sakazaki, Terry Bogard, Vice, Yamazaki, Yuri Sakazaki.

Apesar de hilário e chorão, Dan bate como gente grande com seu dragon punch

Entres as manhas disponíveis, há a opção alterar a pontuação dos lutadores

Os melhores lutadores de toda história dos jogos de luta estão aqui. Vai desistir?

Para facilitar sua adaptação é possível escolher entre regras das duas produtoras

Joe Higashi e seus devastadores furacões marcam presença para o terror dos oponentes

Nos modos versus e treino você pode jogar em todos os cenários, inclusive secretos

Gráficos	
Som	
Jogabilidade	
Diversão	
Nota final	**8,**

www.capcom.com
www.capcom.co.jp

Klonoa conta com a ajuda de Lolo para resolver os enigmas de Lunatea

Hora do pesadelo

O despertador está indicando que chegou a hora de Klonoa aventurar-se novamente

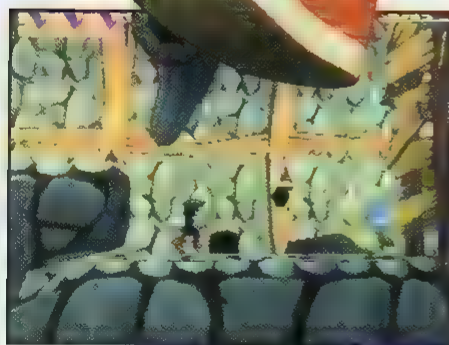
Humberto Martinez

Os habitantes de Phantomile correm perigo. É que uma entidade maligna está controlando o sonho de todos e pretende escravizá-los. Agora, para combater o vilão, Klonoa parte numa viagem emocionante pela misteriosa dimensão de Lunatea.

Os grandes aventureiros podem comemorar. O episódio *Lunatea's Veil* é supremo no que diz respeito à exploração clássica dos ambientes. Os cenários, todos em 3D, são percorridos apenas de forma lateral, porém escondem vários tesouros e passagens secretas. O herói ainda recebe ajuda de dois companheiros: da jovem sacerdotisa Lolo e do bichinho de pelúcia Popka – eles têm habilidades especiais que são essenciais em determinadas situações.

Ao caminhar por Lunatea, apesar de sempre haver um perigo à espreita, conferem-se locações paradisíacas. São reinos com gramados verdejantes, cavernas tenebrosas, montanhas congeladas e até centros urbanos onde impera a discórdia.

O sonho dos exploradores

O controle empregado à aventura é o mesmo do episódio *Door to Phantomile* (PSX). Apesar de simples, permite realizar vários movimentos. O personagem pode correr, planar, pular e, com o auxílio da argola mágica, capturar os inimigos para usá-los como plataformas ou arremessá-los contra alvos distantes.

Use este monstro para liberar uma carga de energia e alcançar o andar superior

O despertador está indicando que chegou a hora de Klonoa aventurar-se novamente

Os chefes são difíceis, por isso analise-os muito bem e encontre o ponto fraco

Além de surfar e pular de alturas incríveis, Klonoa radicaliza voando pelos céus

Klonoa 2: Lunatea's Veil
[illegible] Namco Limited

Critério	Nota
Gráficos	9,0
Som	7,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,5
Nota final	**8,3**

www.namco.com
www.namco.co.jp

Análise

Stupid Invaders

Renda-se ou morra de rir

Prepare-se para a invasão extraterrestre mais estúpida e avacalhada da história

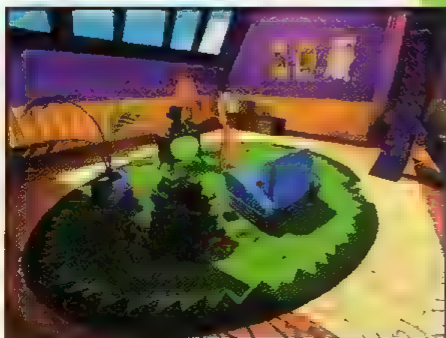
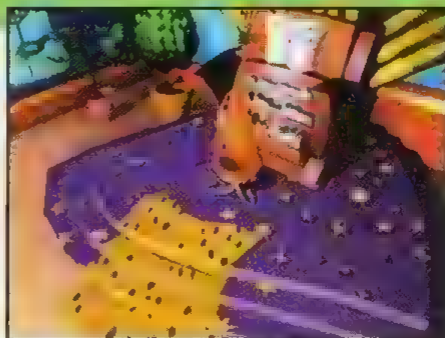
Humberto Martinez

Imagine um bando de alienígenas estúpidos. Imaginou? Pois saiba que os extraterrestres daqui são piores. Os zé-manés voltavam de um piquenique espacial quando tiveram a nave atingida por um meteoro e despencaram na Terra.

Pois é, enquanto o mais nerd deles, Bud Budiovitch, ficou consertando a espaçonave, o restante tratou de assistir à programação de TV terrena. O problema é que o cientista lelé Sakarin estava de olho nos ETs e seqüestrou o bando de noveleiros para dissecá-los para estudos. Agora, para livrar os amigos da navalha, o extraterrestre Bud fará loucuras e solucionará dezenas de quebra-cabeças estranhos. Tudo se passa dentro de uma mansão e, enquanto foge do capanga contratado pelo cientista, você precisa guiar-se por banheiros, cozinhas, porões, salas e cômodos escondidos.

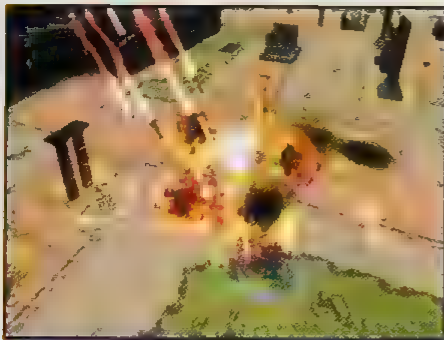
Estúpido só no nome

O visual do game é inspirado no desenho animado homônimo. Mas não se engane pelo título. Na verdade os ETs precisam ser inteligentes para avançar na jornada. São dezenas de itens para coletar. E descobrir a utilidade de cada um deles é doloroso. Os métodos de utilização são os mais estranhos possíveis e toda a ação é controlada apenas com o cursor, que indica para onde ir ou onde deve-se examinar.

Além de divertido e criativo, *Stupid Invaders* é extremamente desafiante

Os gráficos do game são excelentes e reproduzem muito bem o visual do desenho

Procure por pistas e itens clicando em todos objetos que enxergar pelos detalhados cenários

Gráficos	8,[illegible]
Som	8,[illegible]
Jogabilidade	6,[illegible]
Diversão	8[illegible]
Nota final	**7,[illegible]**

www.stupidinvaders.com
www.ubisoft.com
www.xilam.com

Análise

Piedade não faz parte do seu vocabulário. Detone com uma chuva de mísseis

Não deixe de pegar os itens espalhados pelas arenas para ganhar poderes extras

O modo para dois jogadores é muito rápido e mostra destruição sem limites

Futuro barra-pesada

Destruir e aniquilar é só começar

Humberto Martinez

Num futuro próximo, para variar, a civilização está em ruínas. Dentre os poucos entretenimentos restantes, aqueles que exibem cenas destrutivas são os mais populares e o programa de televisão da *WDL* (Liga Mundial de Destruição) é o maior deles. Adivinhe se você participará da coisa. A resposta é sim. Quer saber quanta destruição rolará? O suficiente para promover uma guerra. Gostou? Assim espero, pois não há escapatória e você precisa dar audiência.

Como o planeta inteiro está desolado, as provas da *WDL* serão vividas em escombros de diversas grandes cidades, principalmente dos States. Os locais foram adaptados e lembram arenas – inclusive pelas barricadas e construções. São dez tipos de blindados guerreando que, bastante pesados, têm a movimentação meio complicada e requerem mais treinamento.

Um game demolidor

A ordem é pura e simplesmente destruir tudo, não necessariamente que se move. Claro, existem várias competições. Há desde a tradicional captura de bandeira, até campanhas em que é preciso dominar territórios específicos. vinte arenas (além das escondidas) agüentam os solavancos. Todas, vamos ressaltar, cheias de construções que servem de abrigo. E todas, destacando novamente, passíveis de demolição.

"Soldados, cantarei agora o hino dos guerreiros do WDL"

São mais de dez tipos de tanques disponíveis, todos com armas e atributos diferentes

Apesar de ser de difícil controle, o game diverte com batalhas agitadas

[illegible]	
Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	5,0
Diversão	8,5
Nota final	**7,0**

www.3do.com

Veículos com magia negra

A série que originou o gênero de veículos destrutivos nos games retorna macabra

Humberto Martinez

Cardíacos, cuidado. *Twisted Metal* está cruel nos 128 bits. O clima é forte e traz, além do aspecto sombrio nos ambientes, ações caóticas. Os cenários são ricos e, durante o guerrear, pedestres e veículos vagam inocentemente pelas redondezas – vítimas em potencial dos baderneiros.

A confusão está armada porque o pervertido gênio Calypso, organizador do torneio Twisted Metal, ofereceu a realização de um desejo ao campeão. Acredite, os competidores jogarão sujo para merecer a vitória. Antes de entrar no cockpit, porém, o piloto escolhe entre quinze carangos (cinco secretos) envenenados – incluindo a pervertida caminhonete do palhaço Sweet Tooth.

Sabe como tudo é embalado? Por ritmos truculentos como rock e tecno. Só para ressaltar, a banda Rolling Stones colabora na insana faixa *Paint it Black*.

TM Black está ótimo, mas o clima é totalmente macabro

Temporada de caça

Do bólido dos veículos, os carniceiros dirigem de forma irresponsável à caça dos adversários. Vale tudo nas batalhas. Foguetes, mísseis, raios, tiros e toda uma cambada de explosivos. Se não bastasse todo esse arsenal, os competidores podem também tirar proveito dos cenários, derrubando escombros de construções e prédios sobre os adversários, ou mesmo jogando-os em frente a trens em alta velocidade.

Jogar contra mais adversários transforma a tela num campo de guerra virtual

Eis outra vítima dos ataques inconseqüentes marginais de *Twisted Metal*

Os competidores ganharam equipamentos e melhor controle sobre os veículos

Twisted Metal: Black
Ação, Incognito Incorporation Entertainme[nt]

Gráficos	9
Som	8
Jogabilidade	8
Diversão	6
Nota final	**8,5**

www.scea.com

Zoológico em guerra

Liberte a fera interior e arrebente na disputa selvagem que invadiu os 128 bits

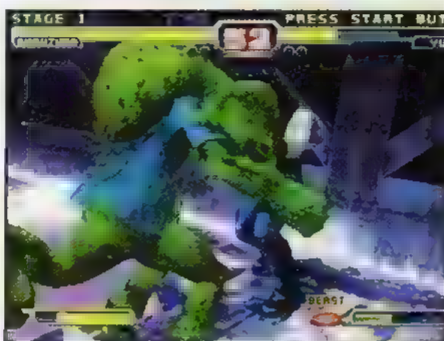
Humberto Martinez

Que os guerreiros de *Blood Roar* são selvagens, todos sabem. A novidade agora é que atacam uma nova geração de videogames. A trama envolve a corporação maligna chamada Tyron, que pretende dominar o mundo usando humanos geneticamente modificados – em especial, homens com características animais. Ocorre que os seres rebelam-se e agora desafiam seus criadoras. Daí entra você, para encarnar num dos personagens e dar seqüência ao enredo.

Os encrenqueiros de *BR3* são o bicho! Eles enfrentam os adversários em batalhas mortais e, como ficam enclausurados, podem arrebentar a fuça dos outros arremessando-os pelas paredes.
O resultado visual dos confrontos é decente. Aliás, graças aos comandos simples, a velocidade dos combates é alta e permite desferir combos enormes com facilidade relativa.

Conheça as bestas

Os lutadores transformam-se em bestas para ganhar golpes com poder para finalizar as batalhas. Veja quais são as personalidades dos caras: Alice (coelho), Bakuryu (toupeira de ferro), Busuzima (camaleão), Gado (leão), Jenny (morcego), Kohryu (toupeira), Long (tigre), Shenlong (tigre), Shina (leopardo), Stun (besouro), Uranus (quimera), Uriko (besta parcial), Xion (criatura sagrada) e Yugo (lobo).

Como animal, encontre a brecha do adversário e use poder máximo no ataque

Encurrale o oponente nos cantos e golpeie rápido para evitar contra-ataques

Com o inimigo próximo, transforme-se para arremessá-lo com a força ampliada

A transformação de Xion em criatura sagrada é das mais poderosas e cruéis

Mesmo na forma humana, a variedade de golpes e habilidades dos caras é boa

A pancadaria da série não poderia deixar de ser bestial

"E aí, rapaz? Espantado com os detalhes e cortes de minhas roupas?"

Bloody Roar 3	
Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	7,5
Nota final	**7,5**

www.activision.com
www.hudson.co.jp

Felipe Azevedo

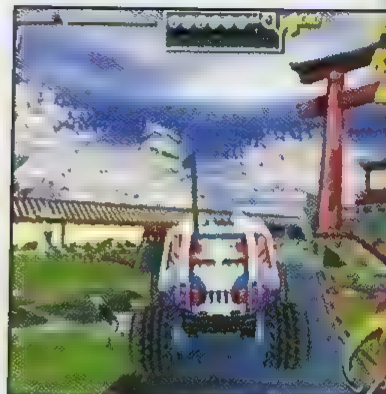
Inspector Gadget (PSX)

Aventura, Light and Shadows Productions
1 jogador, 1 CD

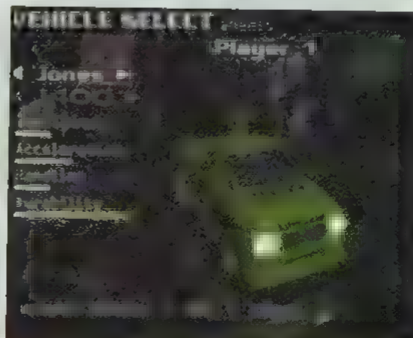
Quem esperava uma estréia decente do detetive atrapalhado nos 32 bits dançou! A digitalização dele ficou tosca. Durante a jornada, enquanto veste-se a casaca do famoso e estranho Inspetor Bugiganga, também recebe-se a ajuda de dois parceiros – o Cão Cérebro e a sobrinha Penny, ambos feras em quebra-cabeças. O motivo de toda essa galera entrar na parada é que o temido dr. Garra tramou um plano perverso para espalhar o mal. O herói pode usar várias parafernálias e tirar braços mecânicos de dentro do chapéu para escapar dos perigos.
Nota: 4,5

Stunt GP (DC)

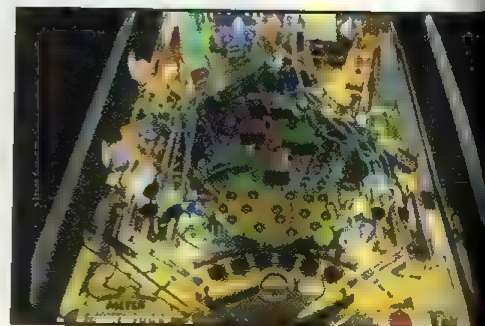
Corrida, Team 17 software limited
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Avacalhando nos 128 bits, o título traz uma mistura clássica: alta velocidade e manob arriscadas. O aspirante a piloto assume a direção de dezesseis carros de controle remoto. São oito cenários distintos e vencer as corridas não basta. Realizar manobras utilizando obstáculos espalhados pelo trajeto garante mais pontos aos feras. Depois, o esquema é adquirir novos equipamentos, como buzinas, chassis e freios. Mas a pilha da alegria acaba rápido. Os gráficos e efeitos sonoros são fraquíssimos.
Nota: 5,5

Midnight Club: Street Racing (PS2)

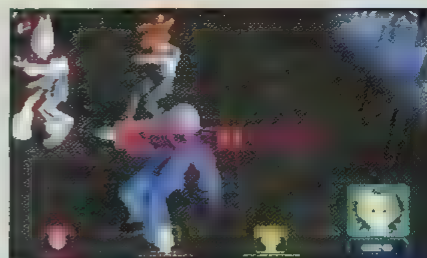
Corrida, Angel Studios interaltive entertaiment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A adrenalina rola solta em Nova York e Londres. No papel de taxista, sua procura é fortes emoções – e maior remuneração. Após conhecer Emilio, corredor obcecado alta velocidade, você torna-se membro do Midnight Club – um grupo de doidos que cruza as grandes cidades disputando corridas em meio ao trânsito. Há dezessete modelos de carros, todos customizáveis, adquiridos conforme as vitórias são conquistadas. A ação é constante, graças à equipe composta pelos produtores de *Midtown Madness*.
Nota: 7,5

Pro Pinball Trilogy (DC)

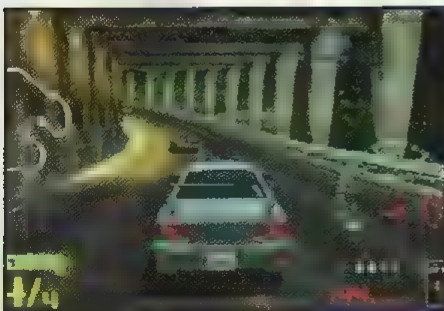
Pinball, Empire Interactive
1 jogador, 1 GD

Algumas das mais clássicas mesas de pinball virtual estão aqui. A famosa série *Pro Pinball* chega dando tilt com uma trilogia de fliperamas. Fazem parte do pacote as versões *Big Race USA*, *Fantastic Journey* e *Time Shock*, cada qual com temas e construções totalmente diferentes. O visual é bacana e bastante detalhado. Também a física aplicada à bola metálica impressiona pelo realismo – quase sente-se o peso da pelota durante as partidas. Acontece que uma coletânea com apenas três mesas é frustrante.
Nota: 7,0

Dance Summit 2001 Bust-A-Move (PS2)

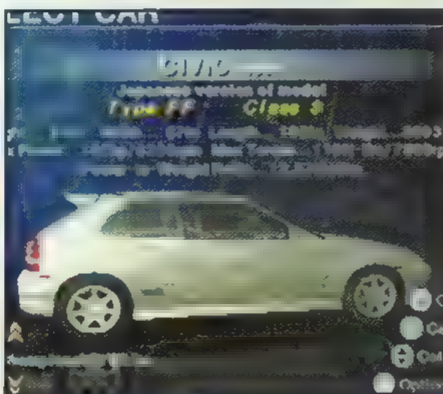
Coordenação motora, Enix Corporation
1 a 4 jogadores, 1 CD

Balance o esqueleto! Trazendo novas e envolventes músicas (todas do estilo tecno), é possível dançar com quatro personagens, montando seqüências e combinando passos. Para realizar os comandos é necessário atenção, pois não existem indicações que mostrem o ritmo das trilhas sonoras. Em certos momentos, o jogador pode alterar a coreografia, permitindo que os dançarinos troquem de lugar e formem duplas, trios ou quartetos. Como nas danceterias e night clubs, o clima é agitado e envolvente.
Nota: 8,0

Battle Gear 2 (PS2)

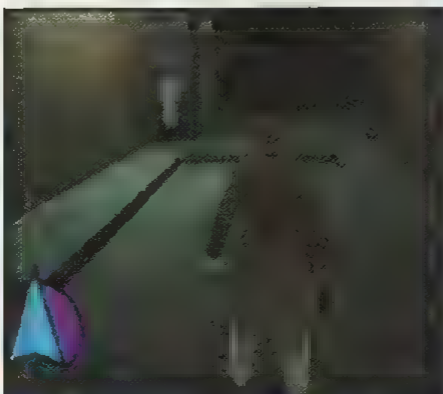
Corrida, Taito Corporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Quer simulação e emoção enquanto acelera possantes motores? Afaste-se de *Battle Gear*, um dos piores títulos de automóveis dos 128 bits. Acredite, nem ilustres modelos japoneses como NSX da Honda, RX-7 da Mazda, Silvia e Skyline da Nissan e vários automóveis da fabricante Toyota recuperam o prestígio do jogo – nenhum dos carros é bem representado. Os gráficos fedem e têm pouquíssimos detalhes. O controle é surrealista e permite a realização de movimentos absurdos em veículos da categoria turismo.
Nota: 3,5

Driving Emotion Type-S (PS2)

Corrida, Escape
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Type-S tem gráficos limpos e muitos efeitos luminosos. Mas o título carrega o grande pecado de apresentar péssimas simulações físicas – o controle dos veículos é ruim e desaponta os fãs de corrida. Para amenizar as falhas, os produtores colocaram 48 carangos (43 deles secretos) na garagem. Os automóveis são habilitados conforme se alcançam as vitórias. Todos os carros têm dezoito pontos de ajuste, essenciais para acelerar com segurança pelos quatorze percursos presentes – incluindo Suzuka, no Japão.
Nota: 6,5

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends (PSX)

Ação, Red Storm Entertainment
1 jogador, 1 CD

Prepare-se para desvendar casos estranhos e inimagináveis. O protagonista é Nick Logan, investigador da Global Agency, uma agência de investigação especializada em assuntos bizarros – aparições extraterrestres, acontecimentos sobrenaturais e paranormalidade. A missão é dar fim à invasão alienígena prestes a começar. Tiros a esmo não são suficientes para completar a meta. É necessário fritar a cuca à procura de pistas pela aventura. Ponto fraco? Gráficos e movimentos muito (muito mesmo) fracos.
Nota: 5,0

Léguas e mais l

Baseado na superprodução da Disney, *Atlantis* o levará a uma aventura inesquecível pelo fundo do mar

Felipe Azevedo

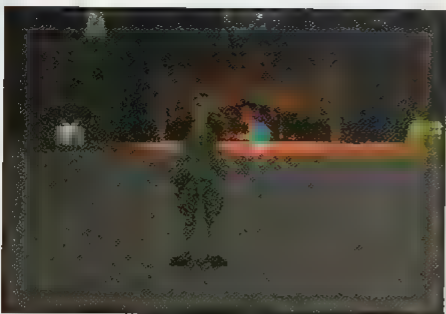
A lenda da cidade perdida Atlantis ganha vida nos videogames. Milo, um cartógrafo, lingüista e museólogo (ufa!), sonha encontrar o reino submarino – aliás, a busca foi iniciada pelo próprio avô do pesquisador. Para seguir a expedição, o aventureiro recebe apoio dos amigos Audrey, Mole e Vinny. E nem pense em dispensar a galera. Os parceiros de equipe ajudam bastante e são essenciais no avanço da jornada.

Diferentemente de outros títulos da Disney, *The Lost Empire* requer muita paciência e raciocínio para resolver enigmas complicados enquanto exploram-se os grandiosos cenários. Curioso para desvendar o mistério? Então não perca tempo e mergulhe de cabeça, de barriga e joystick na molhada aventura.

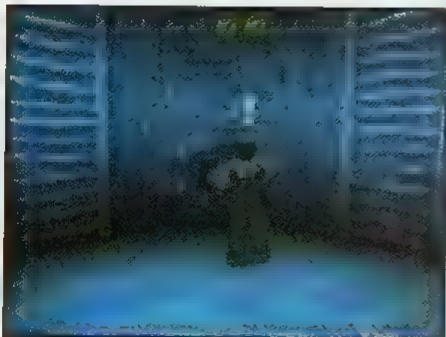
guas submarinas

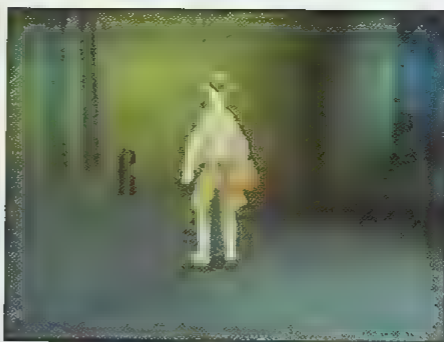
Disney's Atlantis: The Lost Empire [PSX]

• Whitmore's Mansion

Na mansão de Whitmore, siga as instruções para completar a missão. Depois, vá para o elevador no centro da sala principal.

Na mansão de Whitmore você aprende a utilizar suas habilidades. Escute-o com atenção

• Ulysses

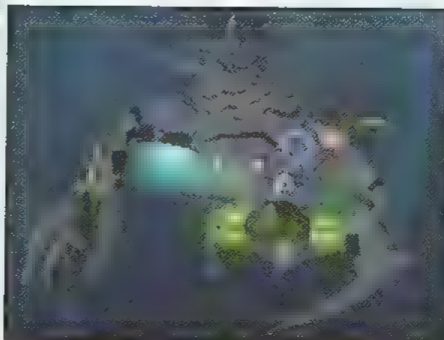
A bordo do submarino Ulisses, que está sendo atacado por Leviatã, o guardião da cidade perdida, siga para o salão e encontre o comandante Rourke. Vá pela porta da esquerda. Empurre o barril deixando-o em frente ao vazamento na tubulação. Volte ao salão, entre na porta da parede da direita. Utilize o rádio e pegue outro personagem. Escolha Vinny e volte ao corredor do vazamento. Abra a passagem com a dinamite e troque para Audrey, novamente usando o rádio. Pelo caminho desbloqueado, conserte o canhão e use o rádio.

Audrey é fera em máquinas e poderá consertar os canhões destruídos do submarino

Vá com Milo pela escada próxima ao vazamento. Após a explosão, suba pela escada. Dentro da sala, pegue o fire extinguisher. Troque para Audrey e conserte outro canhão. Volte ao salão no início, siga o comandante pela porta e continue pelos corredores. Atravesse a piscina pendurando-se nas barras. Do outro lado, apague o fogo usando o fire extinguisher. Desça, siga para esquerda e mergulhe na água. Entre na porta e pegue a door handle. Volte, coloque a door handle na porta do outro lado do corredor e entre na sala de energia. Continue pela porta em frente. Vá à sacada e acione o mecanismo. Retorne à sala de energia, passe pelos raios com cuidado e acione outro mecanismo.

Não deixe de pegar o extintor, pois ele será extremamente útil no fim desta missão

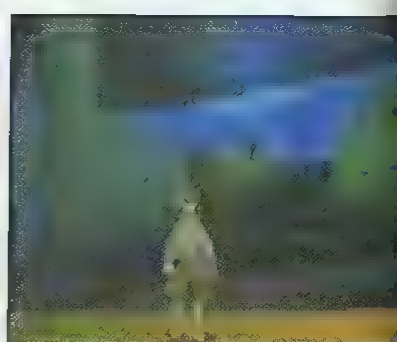
Saia, pule na água (onde pegou a door handle) e siga pelo corredor da esquerda no fundo do local. Continue até encontrar a saída da água. No local com as fornalhas, passe com cautela para não ser assado. Na última sala, ative outro mecanismo Embarque no pequeno submarino para fugir.

Atravesse com cuidado as fornalhas. Daqui para o fim da fase são dois palitos

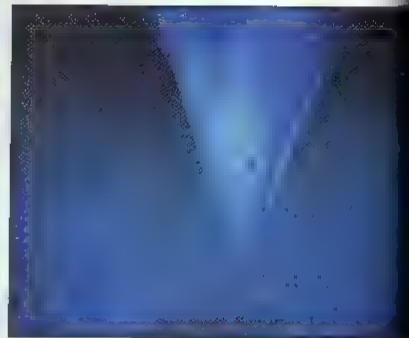
• Leviathan Attack

Contra Leviatã, mire na criatura e atire sem parar. Fique atento aos pequenos seres que o inimigo solta, assim como às esferas de energia. Após destruí-lo, siga pela caverna, detonando o que avistar. Atenção às rochas que despencam de todos os lados.

Leviatã não é estúpido e tentará acertá-lo de qualquer maneira. Fique atento

• Cove

Antes de seguir pela entrada principal do templo, você deve encontrar as duas gemas (fogo e gelo). Esses itens ficam em subfases distintas: a ice trial e a fire trial. Confira como achá-las.

As passagens para as subfases ficam ao la[do] da entrada principal.

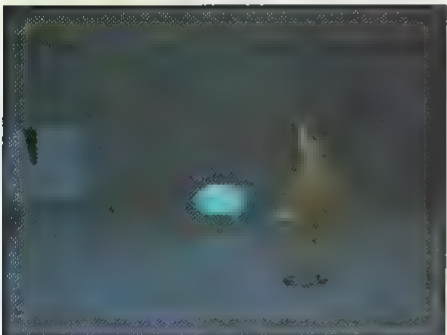
• Ice Trial

Comece encontrando a main cavern key [que] está dentro do baú no centro do local. Use-a para entrar no templo e desça a escada de gelo. Siga para a esquerda e troque para Audrey. Pelo portal, caminhando à ponte rompida, mire na estalactite e atire. Utilize-a como apoio [para] atravessar. Chegue ao local com marcações, acerte os símbolos da pare[de] na mesma ordem que estão no chão e [as] plataformas a seguir. Continue até atravessá-las. Derrube as estalactites à esquerda e siga pulando à outra extremidade. Troque para Milo e entre [na] caverna em frente.

Para atravessar o abismo em frente, forme uma plataforma derrubando essa estalact[ite]

Suba na plataforma e entre noutra caverna, saindo em frente à enorme construção em forma de cabeça. Ver[ifique] a escritura e, ao cair, esquive-se das pedras de gelo. Empurre o elefante congelado, desça e entre pela passag[em] aberta. Fuja do paquiderme no peque[no] túnel. Atenção aos objetos que apare[cem] em frente. Ao entrar no templo, suba [o] paredão à esquerda e assuma o cont[role] de Mole. Desça, entre na caverna es[...] acione o mecanismo no fim. Saia e v[á à] passagem principal. Você irá achá-la quando chegar à outra passagem.

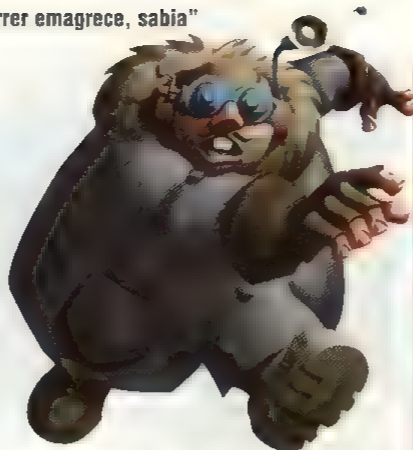
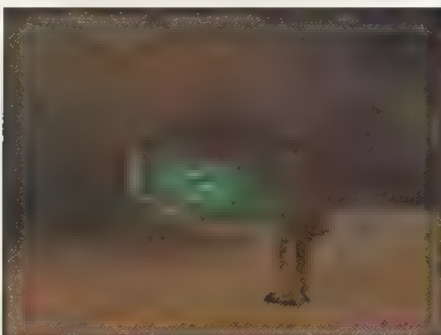
"Correr emagrece, sabia"

Corra desviando-se dos obstáculos. Por fim, veja o elefante cair no abismo

Com Milo, volte e suba o paredão à esquerda. Corra ao salão no topo. Siga para o lado esquerdo, pegando a ice gem e acionando o mecanismo. Volte pelo corredor e pule pelas plataformas, agora posicionadas, até o lado oposto do abismo. Corra na subida em espiral, evitando as bolas de neve. Siga pela abertura.

Encontrando a ice gem, não perca tempo e corra para o final da fase para outra aventura

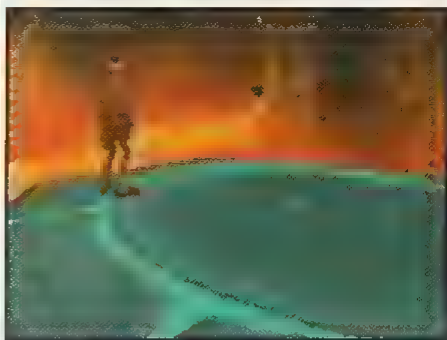
Fire Trial

Salte pelas plataformas rapidamente, pois elas afundam na lava. Continue até o lado oposto. Troque para Vinny e estoure a pilastra em frente ao lago de lava. Empurre a rocha e atravesse sobre a coluna. Entre na abertura à direita, pegue o lava crystal e retorne. Siga em frente. Destrua mais duas pilastras e troque para Milo. Passe sobre a coluna da esquerda. Suba o pedregulho mais adiante, grude no teto da caverna e vá para o outro lado. Pegue o lava crystal no baú e desça. Cruze sobre a outra pilastra.

Só no comando de Vinny você conseguirá derrubar esta pilastra para atravessar o lago

Utilize os dois lava crystals nas duas extremidades da passagem para entrar. Empurrando e puxando o rochedo você passa pelas estátuas que soltam fogo pela boca. Corra pela passarela e tenha cuidado com as bolas incendiárias. Do outro lado, verifique o símbolo no canto direito. Entre na passagem e verifique o mesmo símbolo. Volte e olhe o desenho na plataforma. Repita até subir por todas plataformas.

Continue a operação e acione os painéis com o mesmo símbolo das plataformas

Entre na passagem após as cabeças giratórias. Continue até o fim. Na nova locação, estoure o primeiro pilar à esquerda e suba comandando Milo. Siga para a direita, pule pelas plataformas até o outro lado. Puxe o pilar, volte e troque para Mole. Continue e cave na área demarcada. Acione a alavanca, corra pelo corredor ao lado e encontre a saída.

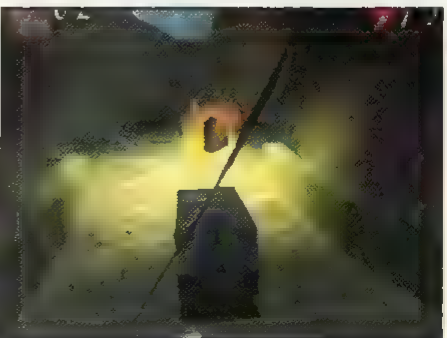
Desça na caverna escondida cavando com Mole e acione o mecanismo para abrir a passagem

À direita, entre pela passagem, agora aberta, encontrando a fire gem nos baús. Volte à área principal, caminhe à esquerda, pule nas plataformas e desça no outro lado. Continue pela caverna e prepare-se para mais plataformas.

Nas plataformas que dão para o fim da fase, abaixe a cabeça para não ser "frito"

Voltando à área Cove, pule no lago e nade para a direita, entrando pela passagem. Utilize a ice gem na estátua da esquerda e a fire gem na outra. Continue até o final da caverna, encontrando a gear no baú. Volte e entre na passagem central da missão. Troque para Audrey e utilize a gear no veículo. Siga em frente acelerando e destruindo as paredes rochosas.

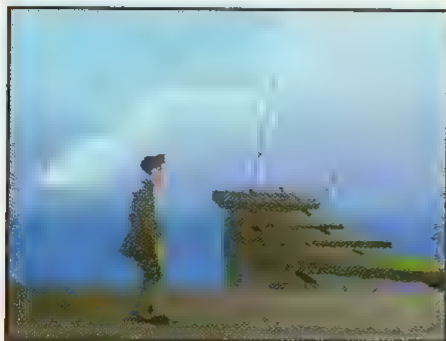
Voltando a Cove, guie o triturador para dentro da caverna, destruindo os rochedos

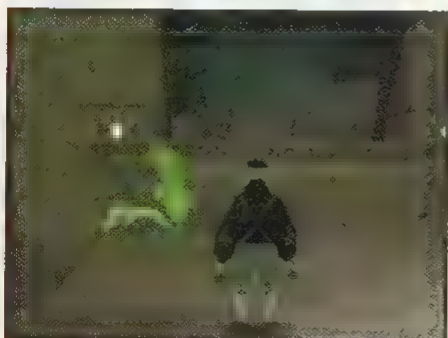
• Truck Escape

Acelere no caminhão para não ser apanhado pelas chamas. Colete os corações (energia) e os galões (combustível) para prosseguir. Faça as curvas fechadas cuidadosamente para não sair do caminho.

Acelere pressionando ⊗ e freie apertando ◉. Pegue todos os tanques de combustível

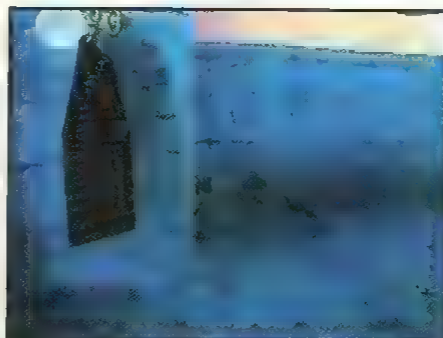
Disney's Atlantis: The Lost Empire [PSX]

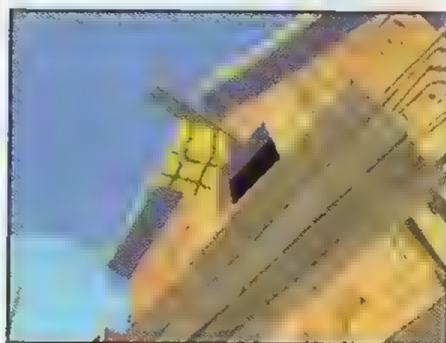
• Outer Atlantis

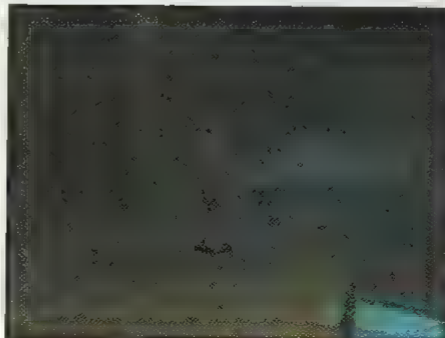
Atravessando a ponte, entre pela passagem do templo e continue pelos corredores. Na área aberta, permaneça alerta para não levar um pilar na cabeça. Na próxima entrada, pule à plataforma da direita e acione o mecanismo. Entre pela passagem aberta e, na locação seguinte, atravesse a ponte de madeira com cautela para não cair. Troque para Vinny e volte.

Embaixo desta ponte não existe nada a não ser um grande abismo. Atravessa-a com cautela

Estoure as rochas que bloqueiam a entrada para prosseguir. Mais adiante, atenção à outra ponte de madeira. Entre pela abertura, troque para Milo ao encontrar o rádio e entre em outro templo. Escolha a passagem da direita e continue até avistar a entrada de Atlantis.

Ponha este bloqueio abaixo utilizando uma das poderosas dinamites de Vinny

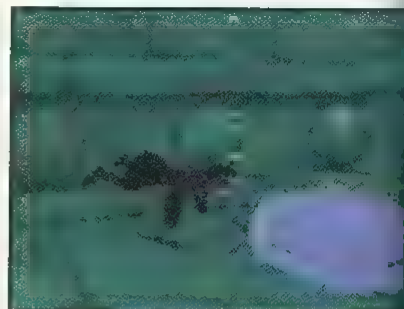
• Inner Atlantis

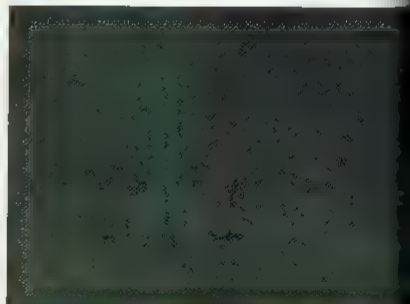
Na fachada do enorme templo, há três passagens. Pela esquerda, caminhando pela ponte destruída, desça alguns lances de escada e siga pela passagem, mergulhando no lago. Entre pela abertura à esquerda e nade até o final. Suba pendurando-se nas rochas. Caminhe pelos corredores, atravesse a ponte destruída e pegue a marketplace key no baú próximo ao fim do corredor. Desça, saia e use o item na porta trancada.

A passagem secreta fica escondida na piscina próxima à saída da prisão

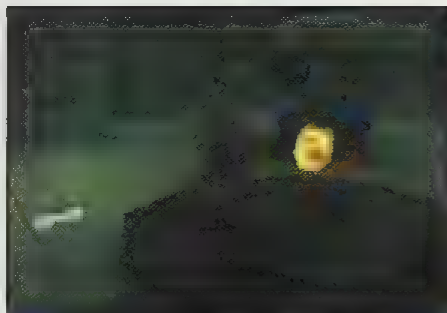
Fale com a menina e prossiga. Esconda-se dos guardas para não acabar preso. Noutra parte do mercado, acerte o monte de feno sobre o andaime de madeira, cruze e entre à direita. Empurre o feno, suba na plataforma e pule para chegar no lado oposto e pegar o piece of mosaic. Volte ao mercado, siga pela passagem da esquerda e, no fim, use o piece of mosaic no mosaico. Entre no caminho aberto, troque para Kida e volte ao mercado.

Para derrubar o andaime, mire no monte de feno e saia debaixo

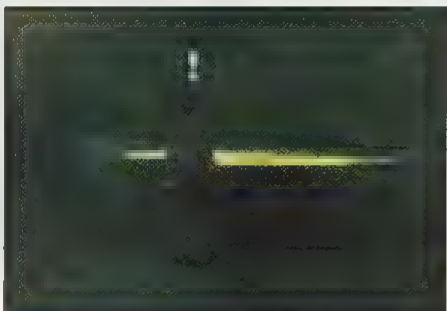
Controlando Kida, os guardas o incomodarão. Acione a alavanca e siga o trajeto. Na sala ao fim, como Milo, passe pelas irritantes mãos giratórias e entre na abertura.

Muita paciência aqui. Cada mão faz um movimento diferente para atrapalhá-lo

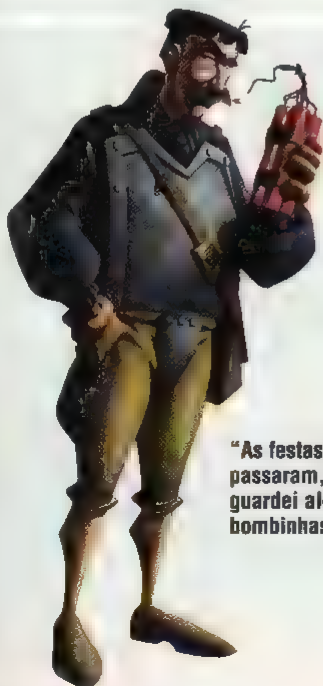
• Secret Swim

Pule na água e nade até o final. Suba n sala principal, mergulhe na abertura da esquerda e prossiga à passagem fora d'água. Destrua os dois inimigos e entr nova passagem. Pegue o old hook, vá p a esquerda, mergulhe na piscina e nade pela abertura, voltando à sala principal. abertura à direita, use o old hook na gigantesca corrente no salão adiante. Acione a alavanca e pegue a atlantean key no baú.

Socando as conchas você consegue ar para continuar nos corredores submersos

Na sala principal, abra caminho com a ch e entre na passagem aquática. Continue pelos corredores e saia do canal após a jornada dentro d'água. Na sala com a ca giratória, faça-a destruir os vasos com b de fogo e encontre a secret key. Depois, force-a a detonar a parede falsa do local Entre pela nova passagem e acione o mecanismo no fim do corredor. Volte, s pela abertura e mergulhe. Saindo do out lado, utilize a secret key na grande porta

Encaixe o old hook na corrente, puxe a alavanca e espere por surpresa

Ative o mecanismo, siga pela abertura e pule no fundo do buraco. Ao subir no corredor no fim, boie pelos caminhos a seguir. Entre pela grande porta, mergu em outra piscina. Na bifurcação, a esquerda, suba pelas plataformas e, na do final do corredor, pegue o empty vas Volte, siga pela passagem subaquática direita. Continue e ache outra piscina. Mergulhe outra vez e agora vire à esq Prossiga pelos corredores fora d'água

A chave fica dentro de um dos vasos. Para adquiri-la, detone com as bolas de fogo

Na última sala, vire à esquerda e acione a alavanca no final. Volte à sala, puxe a rocha e siga pela passagem atrás. Nade ao outro extremo e suba as pedras. Use o empty vase no pequeno local cheio d'água amarela na rocha saliente (no fundo da sala) para apanhar o vase of water. Siga por outra passagem na sala.

"Encontrei o banheiro... Não, acho nelhor guardar um pouco disto para mais tarde"

Suba mais pedras e entre na sala no final. Pule e passe pela porta em frente. Pelo canal, mantenha-se à esquerda chegando na sala com três chafarizes. Use o vase of water no chafariz vazio e volte à água, nadando para o canal em frente. Entre na nova passagem e curta a animação.

"As festas juninas passaram, mas guardei algumas bombinhas espertas"

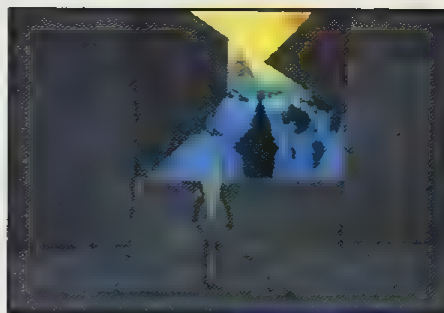
• Treachery

Prossiga à esquerda depois da passagem e papeie com King para adquirir a skeleton key. Volte e continue até a passagem trancada. Utilize a skeleton key, suba o paredão atrás do enorme pilar e troque para Audrey. Siga até o portal do lado oposto e entre na passagem escura. Utilize o sinalizador para encontrar o caminho à direita. Troque para Milo, utilizando o rádio na sala adiante. Continue e passe pelo corredor fugindo do guarda. Contorne o pilar e esconda-se para cruzar outro corredor. Troque para Vinny no local com a estátua e siga à outra sala. Estoure a parede falsa e entre pegando o piece of mosaic.

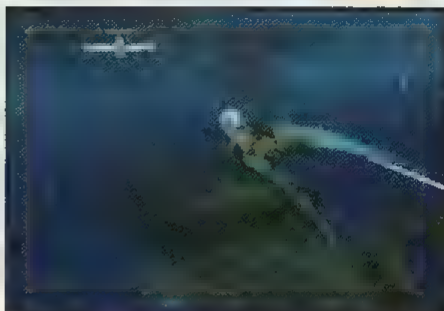
Batendo um papo com King, você consegue a primeira chave para seguir em frente

Pela passagem à esquerda na sala, correndo pelo comprido corredor. No fim, suba a rampa e empurre a esfera para baixo. Entre à direita e pegue outro piece of mosaic dentro do baú. Volte ao local da esfera e troque para Mole. Desça a rampa, cavando sobre o círculo marrom para encontrar outro piece of mosaic. Volte para cima, entre na outra abertura e acione o mecanismo na boca da grande cabeça de pedra. Continue em frente até a nova abertura.

Dispare sinalizadores na caverna escura para encontrar os caminhos secretos

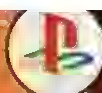
Suba a escadaria, utilize todos os pieces of mosaic no mosaico e entre pela outra passagem. Desça e caia no início da fase, seguindo em direção ao trono de King e subindo na plataforma.

Monte o mosaico para desvendar o enigma da cidade perdida da Atlântida

• Aktirak Flight

Sua tarefa é pilotar a aeronave de Atlantis e conseguir chegar inteiro ao fim do percurso. Atire nos monomotores e pegue o máximo de corações que puder. Bastante atenção, hein! É difícil escapar das rajadas dos adversários.

O esquema é o mesmo da outra fase, porém agora seu veículo é voador e mais veloz

• Save Kida

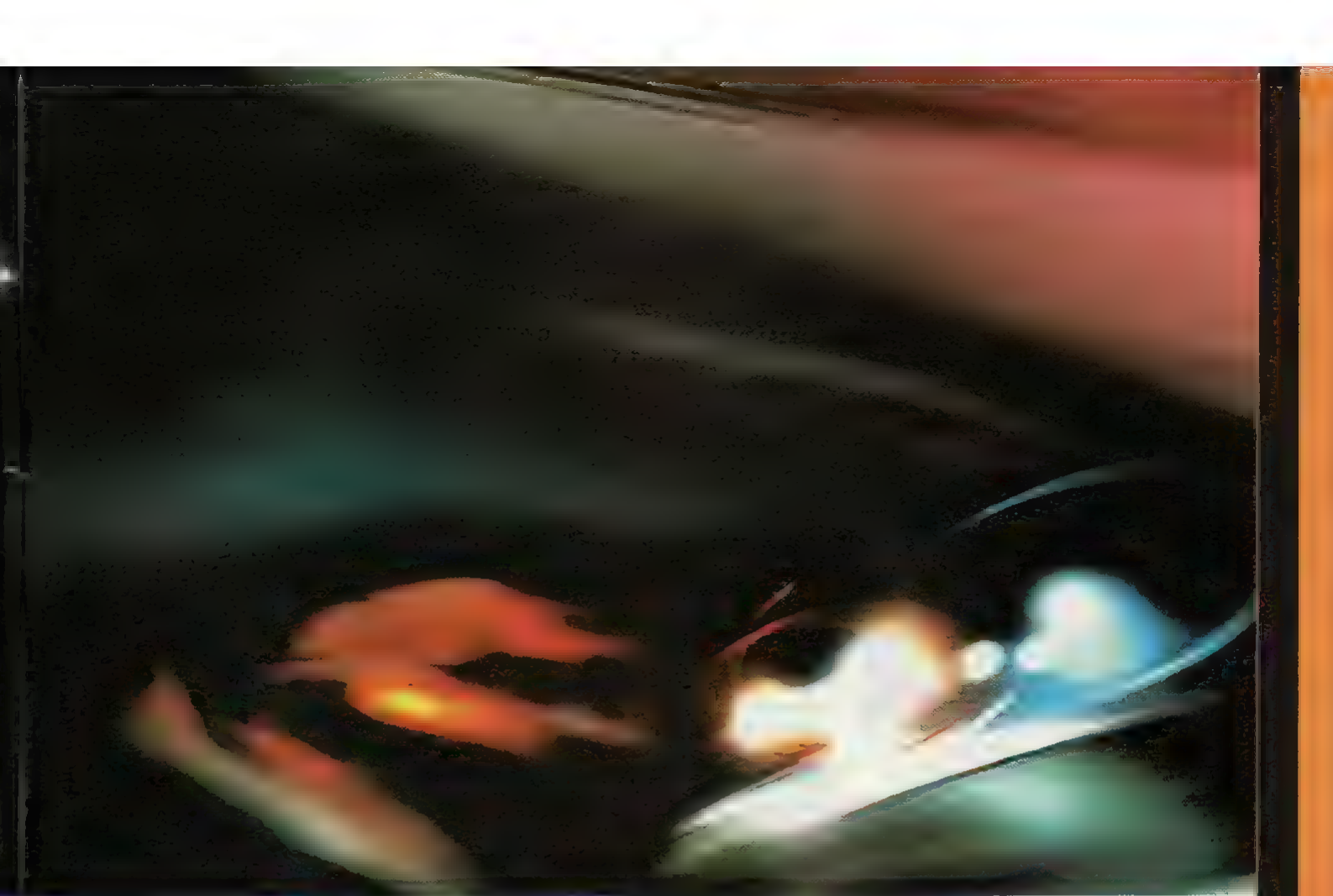
Para derrotar os dois vilões da aventura, faça o seguinte:
na primeira etapa, fique apenas correndo da inimiga. Deixe que ela acerte os quatro suportes que seguram a parte superior do veículo. Na segunda etapa, atinja o comandante usando o bumerangue. Assim, quando o cara tontear, acerte a máquina no centro da plataforma e atinja novamente o chefe enquanto o salafrário estiver congelado.

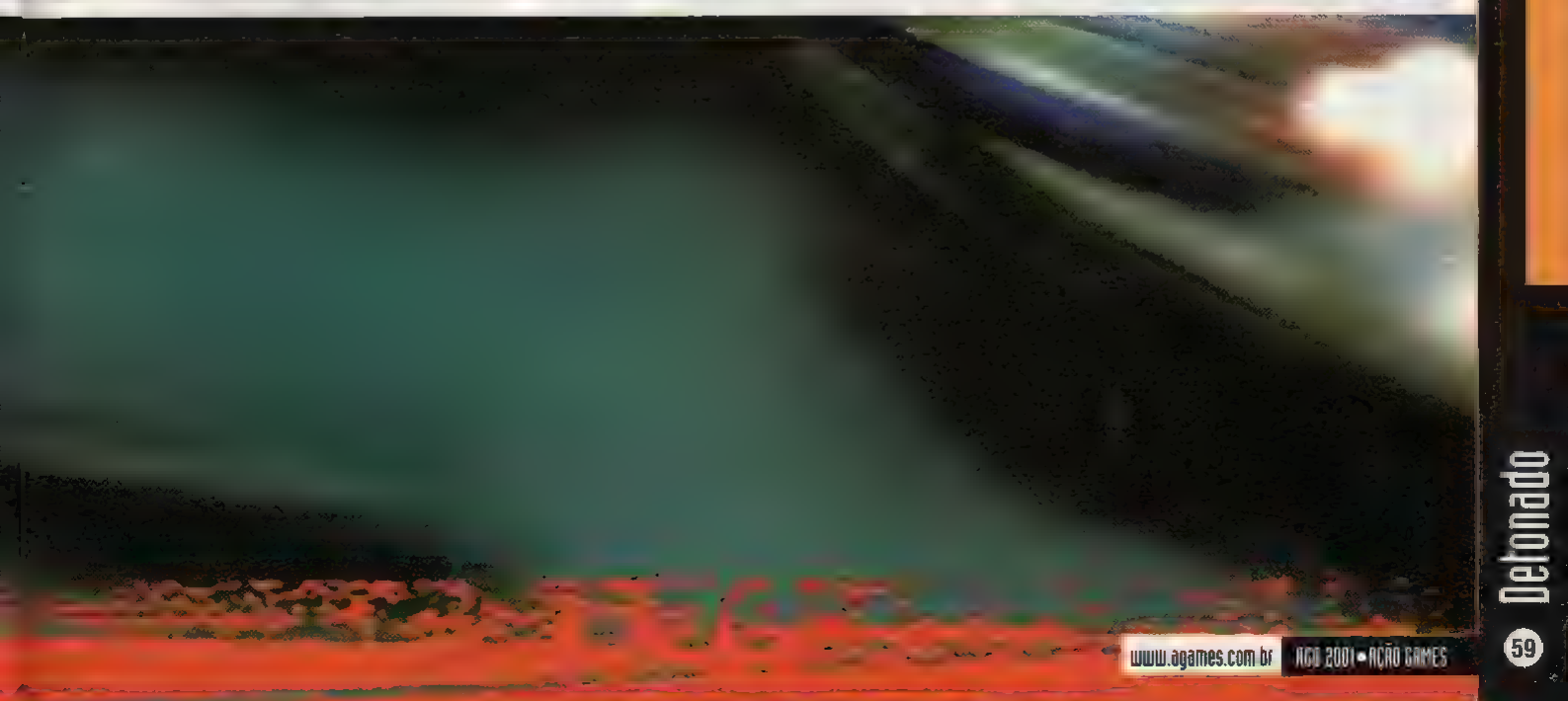
Acerte o canalha, dispare na máquina e acerte o canalha novamente. Repita até vencê-lo

Mão na cabeça

Como policial sua tarefa em *WSPC* é manter a ordem

Felipe Azevedo

Na contramão (ops!) dos jogos politicamente incorretos, aqui o esquema é prender os mais perigosos bandidos e trazer a paz às ruas. Pensa que o crime compensa? Espere e veja do que o duro braço da lei é capaz. Os policiais aqui são linha-dura e encaram momentos de tensão enquanto partem em perseguições a criminosos.

Pelas ruas de uma cidade exclusiva do mundo virtual, coagem-se desde baderneiros e bêbados até traficantes e terroristas. Para isso, além de receber treinamento numa academia da polícia norte-americana, há um arsenal com pistolas, metralhadoras e rifles. Pois é, acontece que a teoria só é válida quando acompanhada de prática e, para mantê-lo no controle das várias situações impostas pela jornada, desvendamos os segredos de cada missão, ensinando como tornar-se um tira honrado e prestativo. Agora, amigo, começa seu turno. Hora de vigiar as ruas da cidade.

e documento!

inibir os bandidos em perseguições bem perigosas

Missão 1: Police Academy Pursuit Course

Seu primeiro dia de treinamento na academia. Antes de botar a cara pelas agitadas ruas da cidade, passará por rigorosos testes de pilotagem e deve mostrar agilidade sem colocar a vida de inocentes em risco. Ao comando do instrutor, acelere e dê duas voltas no percurso antes do término do tempo (48s). Derrube mais de dois obstáculos e será reprovado.

Seja rápido, porém dirija com cautela e não derrube obstáculos

Missão 2: Police Academy Basic Pursuit

O treino esquenta. As habilidades no volante são levadas ao limite durante uma insana perseguição em alta velocidade. Sua missão é parar o carro do instrutor antes que ele chegue ao local indicado e fuja pela estrada. Lembre-se: nada de armas. O instrutor não é bandido, você ainda é novato e qualquer erro poderá acarretar num fracasso profissional.

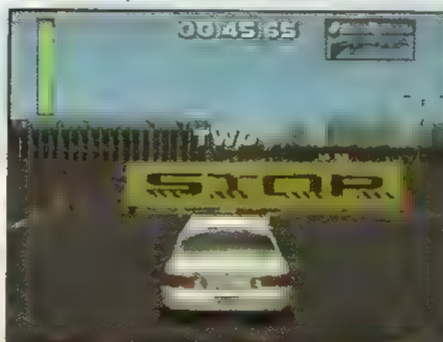
Aqui a adrenalina aumenta. Seu instrutor é experiente e pegá-lo não será moleza

Missão 3: Police Academy Advance Pursuit

Com a confiança dos superiores, você receberá uma arma de fogo. Utilize-a a favor da justiça, é claro. Persiga o instrutor até a área rural e, após receber a mensagem autorizando o uso do equipamento, mande bala. Pare-o no menor tempo possível. Ao entrar na linha do trem, você poderá perder o controle e ficar com o carro travado. Quando o sujeito parar, faça o caminho inverso e siga a indicação para encontrar a prova (1min10s).

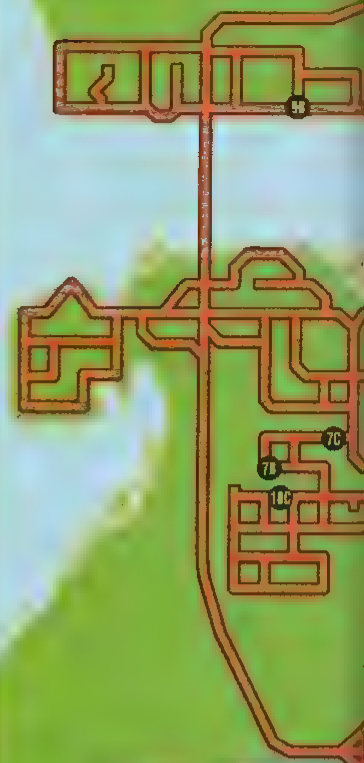
Não dispare antes de chegar na área rural. Depois disso, meta bala

Missão 4: Police Academy Expert Pursuit

O treino é num circuito especial, de alta dificuldade. Além de dirigir, mire em alvos espalhados pela pista. Termine o percurso no tempo (1min10s) e acerte no mínimo quatro dos cinco alvos. Fique atento, pois, após a segunda curva, deve parar próximo à placa "Stop". Gire o carro 180º e pise fundo. Aqui, nenhum dos obstáculos pode ser derrubado.

Pegadinha! No meio do circuito é necessário parar e girar 180º para terminar o percurso

Missão 5: DUI Dummy

Bebida e volante não combinam. O problema é que alguns esquecem disso. Siga até a área residencial (1min) e dê um banho de água fria nos planos do motorista embriagado, fazendo-o parar. Nem pense em usar a arma. Aqui é uma área residencial, lembra? Caso abra fogo o custo para reparar os danos públicos sairá de sua folha de pagamento ao fim do mês.

Faça o bêbado parar, mas não coloque a vida de nenhum inocente em risco

Missão 6: The Crazed Car Thief

Ladrão de carro é um dos piores tipos d safado. Eles costumam ser extremamen hábeis no volante e fazem manobras totalmente imprudentes, colocando em risco a vida de muitos civis inocentes. Encontre o criminoso (1min) seguindo a indicação e mantenha a perseguição, fazendo o zé-mané entregar-se após a distante, cansativa, porém eletrizante fuga.

Encontre atalhos para chegar ao criminoso tempo certo. Depois disso, apenas siga-o

Missão 9: Drug Smuggling Scum

Manter-se disfarçado para aproximar-se de suspeitos é uma constante na vida policial. Leo Garcia (por que não John Smith?) é conhecido como o maior traficante da cidade. Há uma informação de que ele estaria se encontrando com um dos fornecedores de drogas na área portuária. No papel de um taxista, siga com cuidado para não ser descoberto. Por fim, o capanga perceberá a emboscada. Aperte o cerco e faça-o parar, voltando e pegando a pista perdida (1min).

Fique na moita e siga o suspeito com cuidado. Por fim, faça-o parar e recupere a pista

Missão 10: Race Against Death

Um acidente com inúmeros feridos na principal estrada da cidade. Atenda ao chamado da ambulância e siga a indicação para encontrá-la (1min45s). Ajude-a também no caminho ao hospital mais próximo. Mantenha-a à vista ou o paciente poderá morrer (4min).

Corra até o acidente atendendo ao chamado desesperado dos médicos de plantão

Não se distancie muito da ambulância ou ela não encontrará o caminho para o hospital

Tabela de missões

3A: Início
3B: Prova
5A: Início
5B: Suspeito
6A: Início
6B: Suspeito
7A: Início
7B: Suspeito
7C: Prova
8A: Início
8B: Final
9A: Início
9B: Ponto de encontro
9C: Prova
10A: Início
10B: Acidente
10C: Hospital

Missão 7: Gangbanger Deathmatch

Atender a chamadas de companheiros em apuros e dar a cobertura necessária aos parceiros policiais faz parte da rotina. Portanto, pé na tábua (1min5s) para chegar em tempo no local da ocorrência. Após encontrar o baderneiro, persiga-o e não tenha dó ao disparar. Tenha cuidado apenas para não atingir pedestres ou carros de passeio. Atingi-los significa uma baita bronca do superior e a missão perdida. Utilize as indicações do satélite para encontrar a pista perdida (1min20s) após detonar o fugitivo.

Pise fundo e chegue no local demarcado para dar cobertura aos seus companheiros

Missão 8: Bus Driver Gone Bad

Após ser despedido, um motorista desesperado seqüestrou um ônibus cheio de passageiros e anda sem rumo pelas estradas movimentadas da metrópole. Siga o motorista antes que ele provoque algum acidente. Não faça nada que possa colocar os passageiros em risco, como atirar ou bater com o próprio carro. Isso acarretará em dezenas de vidas perdidas.

Existem dezenas de pessoas inocentes dentro deste ônibus. Seja cauteloso!

Missão 11: Sentence of Fire

Quatro bombas (1min5s, para cada explosivo) com alto poder de destruição foram colocadas em locais públicos. Junto com um companheiro, desarme-as antes que o pior aconteça. A cada uma desarmada, o maníaco dará pistas sobre a localização das restantes. Sangue-frio, calma e habilidade para pilotar o robusto caminhão serão necessários para essa missão.

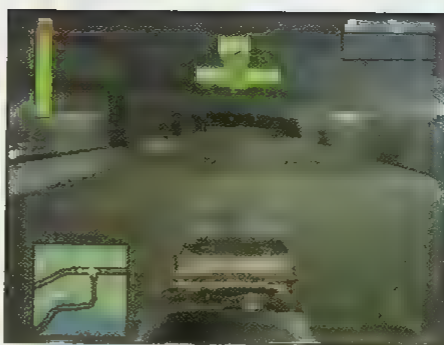
Com este pesado caminhão fica difícil completar a fase. Tenha sangue-frio!

Missão 12: Nosey News Van

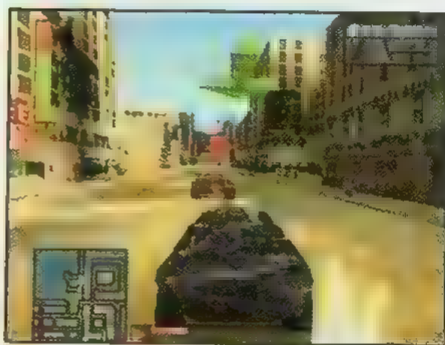
Como oficial da lei, que presa a ordem e o bem-estar civil, você deve despistar o furgão do noticiário para o bem dos jornalistas (2min). Volte ao local de início e espere pelo segundo suspeito. Siga o carro fugitivo e faça-o parar. Utilize todas as armas possíveis e não perca-o de vista.

Manter a integridade dos jornalistas será sua primeira missão aqui

Missão 13: The Stool Pigeon

Phil Bender é uma peça muito importante para a missão. Ele é testemunha de um assassinato e de extrema utilidade para o desfecho do caso. Porém, os mandantes do crime sabem do paradeiro do cara e o seguirão tentando tirá-lo de "circulação". Fique atento, pois os bandidos têm carros bem mais rápidos que o seu. Acelere e passe entre os postes fazendo-os perder o controle para ganhar distância.

Os carros inimigos são turbinados. Corra e tenha extremo cuidado nas curvas

Missão 14: Tank Rush

Dois irmãos roubaram veículos blindados e estão destruindo tudo. A primeira chamada será parar o tanque mais próximo (38s), antes que chegue ao estádio. Ao encontrá-lo, utilize todas as armas e faça ziguezagues para fugir dos mísseis. Próximo ao estádio, após as instruções, utilize o lança-foguetes. Depois, siga ao outro lado do local pegando o tanque APC e partindo à caçada do segundo blindado.

Com o tanque APC em mãos, não há quem possa seguir para o caminho do crime

Missão 15: Nothing Is Ever Routine

Perseguindo freneticamente um suspeito, você é emboscado por um perigoso bando de criminosos. A missão de agora em diante é sair vivo da enrascada, seguindo ao distrito policial mais próximo atrás de cobertura. Os carros dos adversários são mais velozes que a viatura. Portanto, muita atenção nas curvas quando estiver com algum oponente na cola. Você pode perder o controle e ser facilmente alvejado.

Carros velozes e belos são sempre chamarizes para perseguições insanas

Missão 16: Jacked Up Jailbird

Condenado à pena máxima, um assass[...] consegue render toda uma delegacia (c[...] de filme) e foge após furtar um carro. Como você faz a ronda nessa parte da cidade, nada mais óbvio que perseguir e pegar o vilão. Faça as curvas com cuida[...] pois o cara é fera no volante. Seu furgão não tem estabilidade para manobras be[...] agressivas. Atire sem parar ao entrar no canal vazio. O melhor lugar para barrá-lo

Já vi esse filme! Dentro do canal vazio, não ande próximo às paredes ou perderá o cont[...]

Missão 17: Lou Ferris Returns

O maluco Lou Ferris, suspeito de um atentado com bombas, armou outra e es[...] querendo explodir um galpão na área portuária da cidade. Para chegar ao loca[...] (4min10s), escolha as ruas longas para fazer menos curvas. No local, quatro bombas. Pare em frente à primeira da direita, desarmando-a. Siga a indicação e corra atrás do maníaco antes que escape

Não perca tempo e escolha esta bomba para pegar o maníaco mais rapidamente

Missão 18: Brazen Bank Bandits

Um bando de ladrões assaltou o maior banco local. Na fuga se dividiram em d[...] carros: um esporte e um furgão. A segurança bancária não soube dizer em qual dos veículos está o dinheiro. Siga primeiro em direção ao bólido esportivo seguindo a indicação para pegá-lo de frente. Depois, corra atrás do furgão (1min30s) com a ajuda do helicóptero que o persegue. Por fim, volte e pegue a pista (1min).

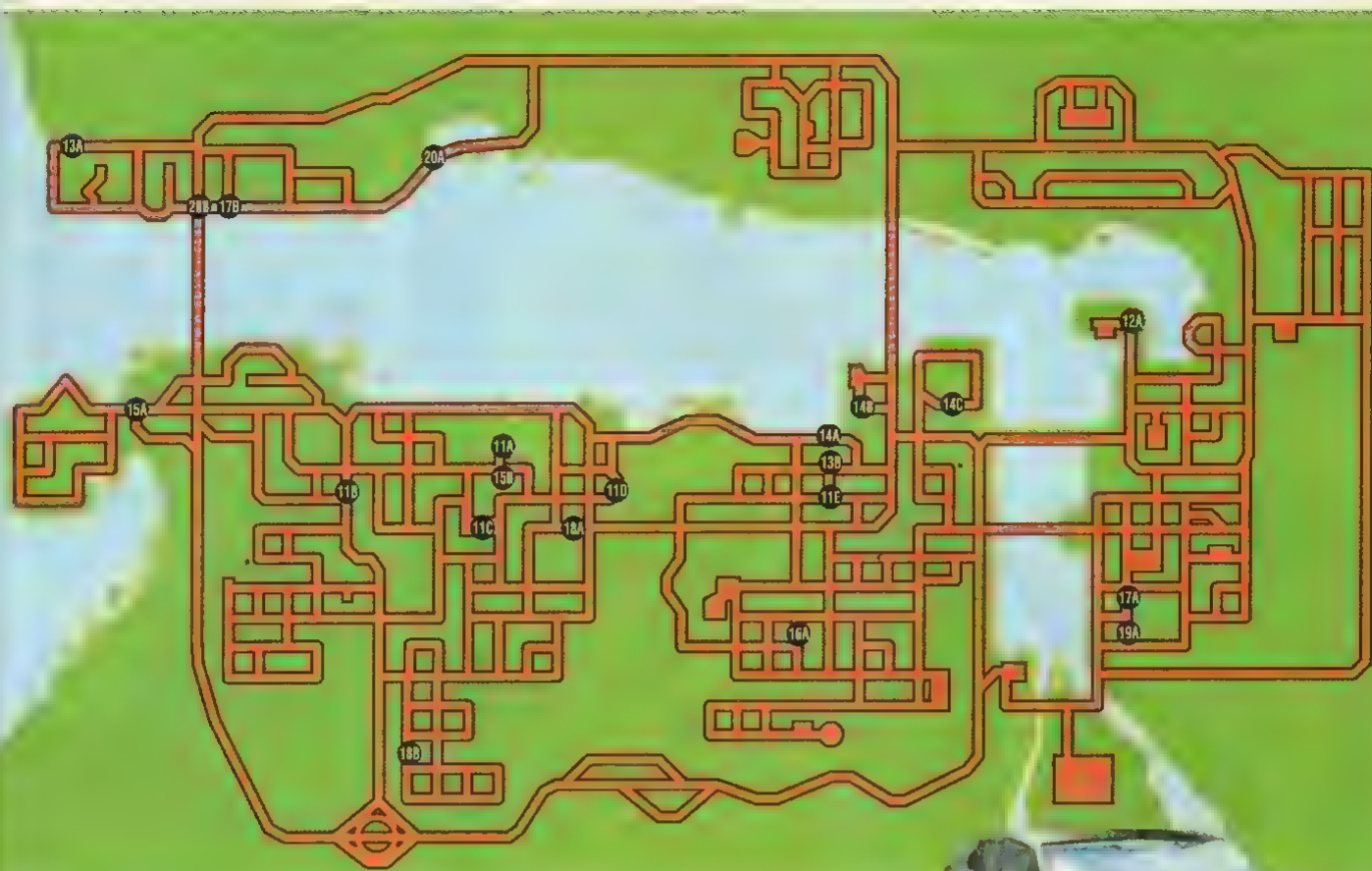



Tabela de missões

11A: Início
11B: Bomba 1
11C: Bomba 2
11D: Bomba 3
11E: Bomba 4
12A: Início/Suspeito
13A: Início
13B: Distrito policial
14A: Início
14B: Suspeito
14C: Tanque APC
15A: Início
15B: Distrito policial
16A: Início
17A: Início
17B: Bombas
18A: Início
18B: Prova
19A: Início
20A: Início
20B: Suspeito

Mantenha-se na cola do carro esporte e atire sem parar. Fuja dos disparos do inimigo

Missão 19: 30 Minute or Less

Disfarçado de entregador de pizzas (vê se pode?) você deve parar o suspeito antes que ele escape. Até aqui nada de interessante, não é? Espere até perceber a mixaria de munição disponível. Não é possível pará-lo apenas utilizando a pistola. Você terá de mostrar o motivo de estar na polícia e parar o cara de qualquer maneira. Para danificar o carro do bandido, bata principalmente na lateral do adversário. Assim a viatura não sofrerá muitos danos.

Estrague os planos do ladrão com seu simples e veloz carro de entrega de pizzas

Missão 20: Final Showdown

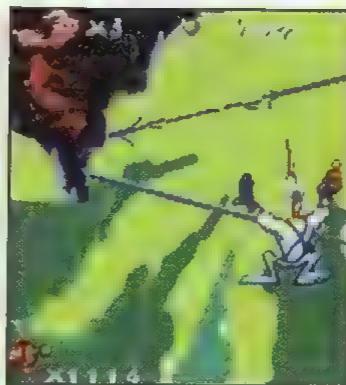
Considerando as situações que se passaram, a última missão não será problema. O maníaco Lou Ferris fugiu da prisão, utilizando mais explosivos. O cara é perseguido por uma unidade policial desarmada. Encontre-o seguindo as indicações (35s) e continue atrás dele até que o companheiro policial esteja fora do caminho. Mire na limusine de Lou e use a bazuca para detoná-lo mais facilmente.

Utilize a bazuca no fujão, mas espere seu companheiro sair do caminho

Felipe Azevedo

Earthworm Jim

Aventura, Majesco Sales Incorporation
1 jogador, cartucho

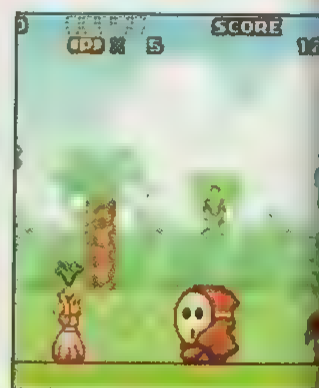
Vestido com a roupa de astronauta, que lhe dá inúmeros poderes, a minhoca Jim é procurada pelo caçador Psy Crow. O bandido quer roubar a tal vestimenta espacial. Viajando por seis fases estranhíssimas, tanto pelos cenários quanto inimigos, Jim deve resgatar a princesa What's Her Name (Qual O Nome Dela, em português), seqüestrada adivinha por quem? O próprio Psy Crow. Os gráficos são deslumbrantes e provam a capacidade do portátil. O visual é parelho ao original, lançado há anos para os 16 bits.
Nota: 8,5

"Oh louco, meu. Acho que vou entrar numa fria se cair ali"

"Adeus, vaca. Não lhe pouparei nem por todo leite do mundo"

Super Mario Advance

Aventura, Nintendo Corporation Limited
1 a 4 jogadores simultâneos, cartucho

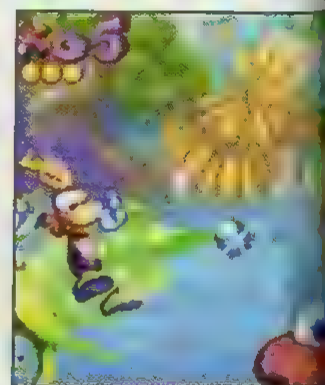
São dois lances no mesmo cartucho. Em *Mario Bros.* sua tarefa é esculhambar com os bichos que estão entupindo o encanamento local. Já na aventura *Super Mario Bros. 2* (Mario USA, no Japão) há quatro personagens à escolha. Luigi, Peach, Toad ou o mascote da Nintendo encaram sete mundos numa terra que lembra os ambientes dos contos de fadas. O visual tem ótimo padrão e os baderneiros vivem gritando enquanto exploram os cenários. Mas o destaque é o minijogo que suporta quatro participantes simultâneos.
Nota: 8,5

Utilize o bloco POW para aniquilar vários inimigos ao mesmo tempo

Para economizar, não tem jeito. pegando fim de feira mesmo

Rayman Advance

Aventura, Digital Eclipse Software Incorporation
1 jogador, cartucho

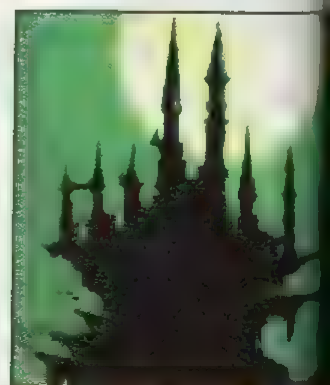
Estranho é a mãe! O cara não tem braços nem pernas e, mesmo assim, sofrerá horrores na jornada dentro do poderoso console de mão. Dividida em 70 fases extremamente coloridas, a caminhada cruza seis mundos enquanto Ray parte ao encontro do maldoso Mr. Dark. O capanga, que lançou uma terrível escuridão sobre o mundo, é velho conhecido dos 32 bits. Além de precisar se safar da penca de oponentes, o desmembrado herói utiliza luvas mágicas para dependurar-se em plataformas e atacar inimigos distantes.
Nota: 8,0

Olá senhor gigante, tudo jóia? Agora dá para me colocar no chão?

Segure a onda, Rayman, aqui vo encontrará muitas aventuras

Castlevania: Circle of the Moon

Ação, Konami Computer Entertainment Kobe
1 jogador, cartucho

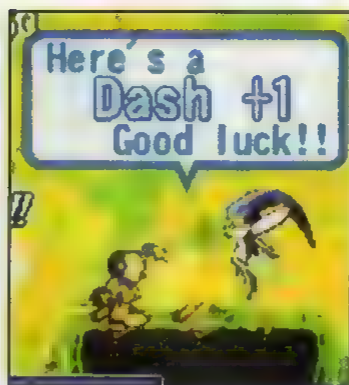
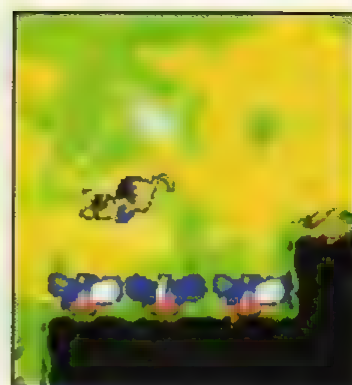
É a primeira aparição da consagrada série no console. Assuma o controle do novato caça-vampiros Nathan, a única pessoa capaz de eliminar o Príncipe das Trevas. O chupa-sangue levantou outra vez do caixão para espalhar maldade sobre a Terra. Durante a jornada, Nathan utilizará o tradicional chicote contra criaturas grotescas, além de feitiçarias e itens especiais. A novidade são os DSS cards, que fortalecem o herói contra elementos da natureza. Os padres advertem: jogar durante o dia evita sustos.
Nota: 8,0

"Basquete, nao, meu negócio é chicote. Deu pra entender?"

Buuu... Que nada! Nem o própr Drácula tem coragem de entrar

Pinobee: Wings of Adventure

Aventura, Hudson Soft
1 jogador, cartucho

Reserve algum tempo extra para esta aventura. São oito finais diferentes que proporcionam muitas horas de diversão para os jogadores. O criador de Pinobee, Grandpa Bee, foi misteriosamente raptado antes que a abelha cibernética recebesse um coração. Agora, o inseto biônico deve salvar o cientista para conseguir o tão sonhado órgão. São nove fases repletas de inimigos e recheadas de elementos em 3D, que embelezam ainda mais os cenários. É possível trocar itens com os amigos usando o cabo de link.

Nota: 7,5

Encontrando esta fada, você recebe novos atributos em suas habilidades

"Pretendo fazer um curso de pára-quedismo. Treinarei um pouco"

Army Men Advance

Ação, DC Studios
1 jogador, cartucho

A guerra não é brincadeira. Principalmente para os corajosos soldados em miniatura dos exércitos verde e amarelo. *AMA* oferece dois milicos na batalha: o queixada Sarge e a gatinha Vikki. Controle-os no decorrer de doze missões para destruir os militares amarelados (que novidade!). A ação é básica. Você percorre o território inimigo à procura de chaves para abrir portas e conseguir armas maiores para facilitar o combate. Os gráficos estão diferentes do restante da série, com ênfase na caricatura.

Nota: 7,0

Para um sorriso brilhante, utilize o creme dental Vikki

Ih, este zé-mané comeu tanta besteira que caiu de cara no chão

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Esporte, Crawfish Interactive
1 jogador, cartucho

Diferentemente dos boxes tradicionais, que retratam os lutadores de forma realista, *Ready 2 Rumble* faz o caminho inverso. Atletas disformes, golpes e movimentação engraçados, além de muita ação. *R2R* é destaque na categoria. No início, apenas oito personagens sobem nos ringues. Depois, passando por treinamentos e até campeonatos, novos boxeadores surgem. Aliás, no time de brigões aparece gente como o popstar Michael Jackson e o jogador de basquete Shaquille O'Neal. O cinturão de campeão será bem disputado.

Nota: 7,0

"Hadouken! Acerto você se chegar mais perto, gorducho!"

"Da Cidade do México, apresento-lhes Angel 'Raging' Rivera!"

Namco Museum

Ação, Namco Limited
1 jogador, cartucho

Nostalgia é um assunto excelente nos videogames. *Namco Museum* traz cinco jogos clássicos que fizeram sucesso nos fliperamas. *Galaga* e *Galaxian* são games de ação em que você comanda espaçonaves. *Ms. Pac-Man* é a versão feminina de *Pac-Man*. Em *Pole Position* pilote um Fórmula 1. Por último, *Dig Dug*, uma espécie de come-come, onde a missão é limpar a tela inteira sem ser pego pelos inimigos. Para quem já viu, vale relembrar. Para quem nunca experimentou, é a oportunidade de fazê-lo. O senão: são jogos datados.

Nota: 6,5

Eu me lembro desta cena como se fosse ontem. Que saudade!

Pegue os inimigos e utilize a mangueira para explodi-los

Spider-Man 2: The Sinister Six

Ação, Torus Games
1 jogador, cartucho

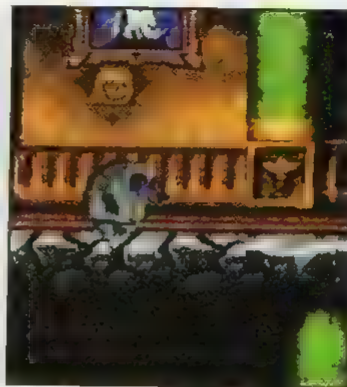
Dr. Octopus, Abutre, Electro, Kraven, Mistério e Sandman formam o Sexteto Sinistro, uma quadrilha organizada que quer acabar com o heróico Homem-Aranha.
Os vilões seqüestraram a tia May e agora chantageiam o aracnídeo para concluir um plano maquiavélico.
Rondando por Manhattan, o Aranha deve encontrar o chefe do bando, Dr. Octopus. A movimentação é ótima e, como esperado, o personagem pode subir e pendurar-se pelas paredes das construções.
Nota: 8,5

Pegar os inimigos de surpresa é essencial para não sofrer danos

"Admito, mesmo sem conhecer Aranha, que ele é um gato."

Disney's Atlantis: The Lost Empire

Aventura, Eurocom Developments Limited
1 jogador, cartucho

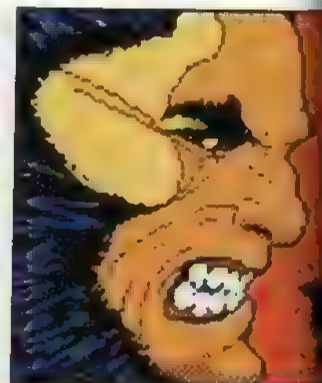
Embarcando na viagem de sua vida, Milo, um museólogo que sonha encontrar o reino perdido de Atlantis, precisará de astúcia. Ele parte numa expedição oceânica e lá encontra confusão. É que Atlantis existe, porém corre sérios riscos nas mãos de vilões sem escrúpulos.
Para salvar o local, Milo alia-se a três pessoas: Audrey, técnica em mecânica; Kiga, aborígine local; e Vinny, especialista em explosivos. Para avançar é preciso administrar a troca de exploradores, usando-os conforme o desafio imposto.
Nota: 7,5

Milo é especialista em escavações. Procure as superfícies falsas

Corra, Forest... ou melhor, Milo. Atlantis está a sua espera

X-Men: Wolverine's Rage

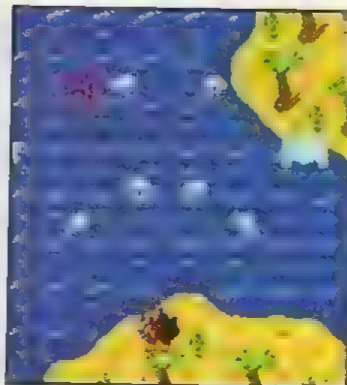
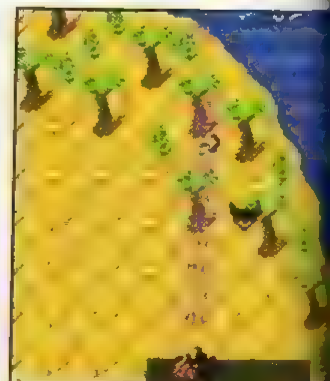
Ação, Activision Incorporation
1 jogador, cartucho

São treze fases no controle de Wolverine, o mais irado dos X-Men. A arquiinimiga é a Lady Letal, que pretende utilizar um raio desestabilizador para liquefazer o adamantium contido no corpo de Logan.
Com o cara fora do caminho, a vilã pode destruir os X-Men. As habilidades de Logan serão muito exigidas para enfrentar os quinze tipos diferentes de oponentes. Desde bêbados na sarjeta até alguns velhos conhecidos, como Dentes-de-Sabre. A animação dos cenários conta com quedas-d'água e luzes de néon.
Nota: 7,5

Mantenha distância dos inimigos e dilacere-os assim que puder

"Com raiva, eu? Na verdade eu estou com uma baita dor no dedã

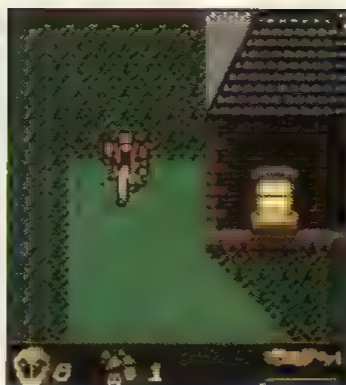
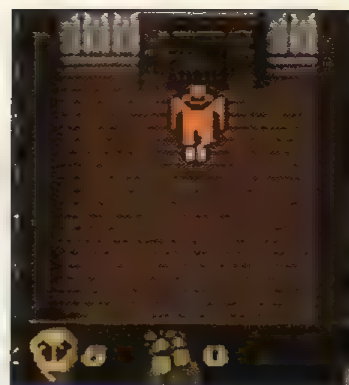
Project S-11

Ação, Paragon 5
1 jogador, cartucho

Você é o piloto da secreta espaçonave S-11, última esperança contra a invasão alienígena na Terra.
A missão é eliminar os inimigos e mandá-los de volta ao planeta de origem, Cerphei. São oito fases de puro tiroteio espacial com o auxílio de cinco armas diferentes. Há mais de 20 espécies de adversários e dezesseis chefes no decorrer da trama. A fórmula é básica: atirar em tudo que aparece na tela, desviar das bombas, manter-se vivo e derrotar o chefe para pular de estágio. Simples, porém divertido.
Nota: 6,5

Com estes disparos nenhum inimigo consegue se aproximar de você

Que tal uma paradinha na praia? pense nisso, a Terra depende de

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends

Ação, Red Storm Entertainment Incorporation
1 jogador, cartucho

Baseado na série animada homônima. O bambambã da trama é Nick Logan, agente da Global Alliance, corporação que desvenda casos, digamos, nada convencionais.
A missão é livrar o planeta de extraterrestres invasores que se fortalecem à custa de humanos inocentes. Além de bater feito condenado em cambadas de adversários, existem sete missões para testar suas habilidades automobilísticas.
As investigações são acompanhadas do alto. Esse ângulo aéreo é, entretanto, prejudicial durante longas batalhas.
Nota: 6,5

Mesmo no portátil, os cenários são grandes e devem ser bem explorados

"Caçar monstros? Não, acho que vou ficar aqui ao lado desta lareira"

Razor Freestyle Scooter

Ação, Crave Entertainment Incorporation
1 jogador, cartucho

A versão dos 32 bits foi pouco expressiva.
A conversão para o portátil manteve a escrita e não empolga nada. São sete diferentes ambientes para utilizar o patinete. Dependendo da manobra, alguma pontuação é obtida e serve para incrementar o veículo com peças adicionais. Entre os vários movimentos estão alguns conhecidos como backflips, tailwhips e diferentes tipos de grind. Para tentar aumentar o teor de adrenalina, pode-se utilizar o cabo de link para ingressar em disputas entre dois jogadores.
Nota: 5,0

Tome cuidado com os automóveis que aparecem de repente

Babaca! Quem não sabe guiar acaba como este mané caído na calçada

M&Ms Mini Madness

Aventura, Pipe Dream Interactive
1 jogador, cartucho

Os chocolates mais enlouquecidos do mundo acabam de ganhar uma aventura exclusiva. Em *Mini Madness*, assume-se o controle de quatro M&Ms diferentes.
Cada um tem habilidades próprias para resolver os inúmeros enigmas da jornada. Entre as ações permitidas estão beijar (que doçura!), nadar, pular e até aplicar giratórias. São apenas quatro fases com cenários coloridos e enfeitados de doces. Não há desafio algum.
Travou numa charada? Escolha o personagem adequado apertando Select e continue em frente.
Nota: 5,0

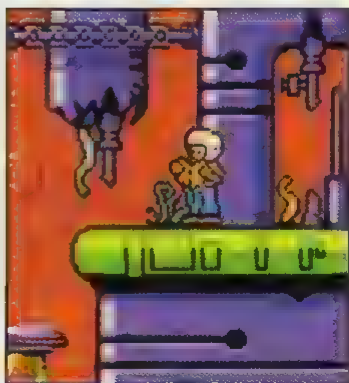
"Aqui, empilhadeira! Leve esta caixa para minha vovozinha."

Este M&M radicaliza mesmo sem skate nos pés. Coisa de louco!

Commander Keen

Ação, David A. Palmer Productions
1 jogador, cartucho

O garoto Billy Blaze volta uma década após o lançamento do clássico dos computadores, mas é verdade que o herói ainda tem 8 anos. Com o auxílio do elmo especial, o menino lutará contra cerca de 40 espécies dos malignos vorticons. São 24 fases no total.
O jogador é constantemente surpreendido por inimigos voadores que surgem do nada e as superfícies escorregadias atrapalham a movimentação.
Os aspectos que mais desapontam, entretanto, são os gráficos simplificados, e os sons, muito pobres.
Nota: 4,5

Escolha a próxima aventura e prepare-se para mais desafios

"Vou aproveitar e consertar esta bagunça. Deixe-me ver o manual."

Ronaldo Testa

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock (PC)

Ação, Humanhead Studios
Distribuidora:
Greenleaf Distribuidora Limitada

O horror volta a reinar. O ano é 1886 e, na pele de um homem perturbado, acorda-se na cidade de Burkittsville. O cara é um soldado gringo, resgatado inconsciente pela jovem Robin Weaver. Acontece que, tão logo o forasteiro acorda, a garota desaparece. Acaso ou bruxaria? É você quem desvendará o mistério com elementos sobrenaturais. Quer umas dicas? Os habitantes locais o chamam de Lazarus, a trama está ligada à lenda de Coffin Rock e sofrem-se surtos de memória com eventos passados do personagem.
Nota: 8,5

A floresta é sombria, mas não precisa ter medo pois os monstros não saem da tela

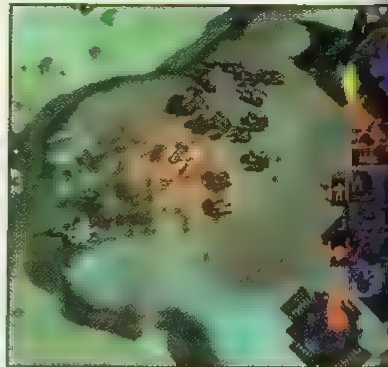
Os gráficos deixam a lenda ainda mais real. Experimente jogar no escuro

O visual dos personagens é macabro. Pode jogar sem se arrepender

Configuração mínima: Windows 95, P2 233 mhz, 64 mb RAM, 4 mb vídeo, CD 4x

Emperor: Battle for Dune (PC)

Estratégia, Westwood Studios
Distribuidora:
Electronic Arts Incorporation

A estratégia é imprescindível para vencer. Há três facções: os nobres Atreides, os malignos Harkonnen e os misteriosos Ordos O objetivo é conquistar spice, uma especiaria que dá o poder de prolongar a vida e prever o futuro. São 150 missões em que defender, atacar ou bater em retirada são opções da vitória. Os cenários são propícios ao combate. São terras industriais devastadas, savanas congeladas e até o deserto Dune, onde vivem os gigantescos vermes de areia. Prolongue a vida com inteligência.
Nota: 8,5

Apesar de ser de estratégia, o jogo t gráficos e efeitos de luzes bem legai

Configuração mínima: Windows 95, P2 400 mhz, 64 mb RAM, 16 mb vídeo (3D), CD 4x

Tropico (PC)

Estratégia, Poptop Software Incorporation
Distribuidora:
Greenleaf Distribuidora Limitada

Ditador é sua ocupação em *Tropico*, enquanto controla uma pequena ilha caribenha. É verdade absoluta?
A nação beira o estado de miséria, mas a população é festiva. Aliás, existem 45 tipos de habitante que, espalhados por mais de 80 estruturas características do ambiente, adoram investimentos do governo na construção de bares, fazendas, igrejas e moradias. Lembre-se de que, como ponto turístico, seu país pode enriquecer com serviços de hotelaria e turismo em geral.
Nota: 9,0

São mais de 80 estruturas diferentes. Escolha a sua e monte a sua cidade

Apesar de pequenas, as habitações são bem realistas. Veja esta fazenda!

Configuração mínima: Windows 95, P1 200 mhz, 32 mb RAM, 2 mb vídeo (3D), CD 4x.

Serious Sam (P

Tiro, Croteam LLC
Distribuidora:
Greenleaf Distribuidora Limitada

O veterano Serious Sam deixou o ar em ordem e está a todo vapor.
O valentão terá de voltar ao Antigo Eg acabar com os alienígenas que, sem n querem detonar a humanidade.
Os extraterrestres são insanos. Há se descabeçados, outros com membros explosivos, uma horda asquerosa.
Com muita rapidez, você precisa destr calhordas e coletar armas para prosse na missão. O tempo é escasso para ad os cenários, mas, quando tiver uma fol aprecie, pois o visual é arrebatador.
Nota: 9,0

Os cenários são belos. Pena que com tiroteio você não vai prestar atenção

As armas são futuristas. Coitado dos alienígenas. Não vai sobrar nada dele

Configuração mínima: Windows 95, P2 mhz, 64 mb RAM, 4 mb vídeo (3D), CD 4x

Ganhe um videogame (e você escolhe qual)

Se o Frango tivesse um nome, qual seria? Por quê? Escreva sua carta, mande com a ficha desta página (ou cópia dela) com carimbo postal até 31 de agosto de 2001. Escreva junto à carta qual videogame, entre as opções abaixo, você quer ganhar. O autor da carta mais criativa leva o prêmio.

( ) Dreamcast
( ) Game Boy Advance
( ) Nintendo 64
( ) PSOne

Nome:

Data de nascimento: ___ / ___ / ___ **Sexo:**

Endereço completo: ______________________

Cidade: **Estado:** **CEP:** -

Telefone: ____________ **Cédula de identidade:**

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos), **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia) **4)** Concorrerão as cartas com carimbo postal até dia 31 de agosto de 2001, **5)** Os vencedores serão comunicados pela redação da *Ação Games* a partir do dia 29 de setembro de 2001, **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, é aberta ao publico em geral e nao envolve qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção - *Ação Games* 166
Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo – SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 31 de agosto de 2001).

Vencedor da promoção *Ação Games* 163, ganhador de uma Scooter
Lucass Nunes de Melo
(Catalão, GO)

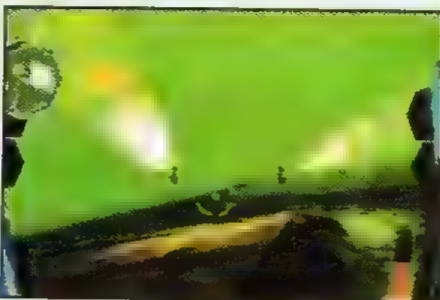
Ronaldo Testa

Colin McRae Rally 2.0

Truques
Na tela de senhas, digite:
Ação acelerada: prunejuice.
Fases espelhadas: rorrimskcart.
Gravidade baixa (time trial): moonlander.
Todas as fases: hellocleveland.
Todos os veículos: onecarefulowner.
Veículo Ford Racing Puma: coolestcar.
Veículo Ford Sierra Cosworth: jimmyscar.
Veículo Mini Cooper: jobinitaly.
Veículo Mitsubishi Lancer Road: offroad.
Veículos adversários agressivos (arcade): neuralnightmare.
Veículos armados (*): greatballsof.
Veículos com rodas grandes (time trial): easyroller.
Veículos inquebráveis (time trial): rubbertrees.
Veículos turbinados (*): rocketfuel.
Obs.: durante a partida, aperte ○.

"Barbeiro, não reparou que está amassando o carro. Vou te processar, chulé"

Uprising X

Todas as armas
Na tela de senhas, digite
←, ○, →, □, ↓, △, ↓, ✕.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: ←, ←, ↑, △, △, ✕, □, ○.
Fase 3: ↓, ↓, □, △, ↓, △, ↓, △.
Fase 4: ○, ○, ○, ✕, ✕, ↓, ✕, ○.
Fase 5: →, →, △, □, △, ←, →, △
Fase 6: ↑, ↓, △, □, ✕, ○, ←, ←
Fase 7: △, □, ←, ←, →, ↑, ↓, ○.
Fase 8: △, △, □, ○, ↑, ↑, □, ○.
Fase 9: ←, ←, →, ↑, ↑, □, □, ○.
Fase 10: ✕, ✕, ←, ✕, □, □, △, ✕.
Fase 11: □, △, △, □, ↑, ↑, →, ↑.
Fase 12: ↓, ↓, →, □, ✕, ✕, □, ✕.

"Quem peidou? Que sacanagem. Só tenho certeza de estar tudo verde e fedido"

Spec Ops: Ranger Elite

Personagem invencível
Na tela de seleção de nomes, digite rockstar. Agora, durante a partida, pause e selecione invulnerability.

World's Scariest Police Chases

Todas as armas e itens (free patrol)
Na tela do menu principal, digite ←, →, R1, ○, □, R2, L2.

"Vamos sair logo deste lugar, meus amortecedores novos custaram muito caro"

The Simpsons Wrestling

Modo match up
Na tela do menu principal, digite
○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.
Personagens secretos
Durante a partida, complete os objetivos
Personagem Bumblebee Man: no modo new challenger circuit, vença Bumblebee Man.
Personagem Frink: no modo champion circuit, vença Frink.
Personagem Moe: no modo defender circuit, vença Moe.
Personagem Ned Flanders: no modo champion circuit, vença Ned Flanders.

Power Rangers: Lightspeed Rescue

Truques
Na tela de senhas, digite:
Infinita energia: d4b7e1o9g7.
Infinita vida: immortal.
Infinito continue: forever.
Infinito movimento RPE: n7f6u2a5a1.
Personagem Titanium Ranger: ultimate.
Seleção de fases: omega.
Todos os itens (gallery): showcase.

"Sou o bombeiro responsável por este prédio, faça-me o favor de cair fora"

"Copiamos nossos uniformes dos vídeos de ginástica da Jane Fonda"

Runabout-2

Todos os itens (1-40)
Para ganhar os itens (goodies), complete os objetivos:
Item 1: fase 4 sem dano.
Item 2: fase 1.
Item 3: fase 1 sem dano.
Item 4: fase 2, tempo 1min26s.
Item 5: fase 2 sem dano.
Item 6: fase 3.
Item 7: fase 3 sem dano.
Item 8: fase 4.
Item 9: fase 8 sem dano
Item 10: fase 12, tempo 6min16s.
Item 11: fase 5 sem dano.
Item 12: fase 6, consiga 3,5 milhões em prejuízos.
Item 13: fase 6 sem dano.
Item 14: fase 7 sem dano.
Item 15: fase 7, entregue os itens à scooter em Shibuya Hall.
Item 16: fase 13, tempo 4min.
Item 17: fase 8 e destrua seis carrinhos de cachorro-quente.
Item 18: fase 9 sem dano.
Item 19: fase 9, consiga 1,15 milhões em prejuízos.
Item 20: fase 13, tempo 2min46s.
Item 21: fase 10 sem dano.
Item 22: fase 11 sem dano.
Item 23: fase 13, tempo 3min3s.
Item 24: fase 12, tempo 2min35s.
Item 25: fase 12 sem dano.
Item 26: fase 13 sem dano.
Item 27: complete treze fases (runabout) 150 vezes e jogue por 10 horas.
Item 28: fase 7, destrua a planta próxima à barraca 4.
Item 29: fase 2, destrua dois tambores de óleo.
Item 30: fase 5, destrua o caixote no final da estrada secundária.
Item 31: fase 8, destrua o tambor de óleo, logo no início.
Item 32: fase 6, destrua o caixote no estacionamento.
Item 33: fase 12, destrua a tenda na Steep-Walled Glen Road.
Item 34: fase 3, destrua a cesta de madeira próxima à placa de parada proibida.
Item 35: fase 13, destrua o computador principal no 7º andar.
Item 36: fase 1, destrua a vidraça e a segunda mesa à esquerda, no aeroporto.
Item 37: fase 5, destrua o caixote na Route 21/The Rocky Road.
Item 38: fase 13, destrua o caixote no 2º andar do armazém.
Item 39: fase 4, destrua as plantas e caixotes no pátio do Shopping Mall.
Item 40: fase 8, destrua a cesta no beco sem saída, próximo ao santuário.

Smackdown! 2: Know Your Role

Na tela create-a-superstar, digite:
Personagem Sabu (XPW)

	Parts	Figure	Type	Lenght	Variation	Shade	Brightness	Mass	Width	Thickness
Head	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Eyes	60	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Facial Hair	-	20	-	-	128	138	140	-	-	-
Hair	43	01	-	-	128	108	80	-	-	-
Forhead	-	08	-	-	147	189	108	-	-	-
Mouth	44	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nose	35	-	03	-	-	-	-	-	-	-
Long Hair	-	01	-	-	128	131	96	-	-	-
Upper Body	-	-	-	-	-	-	-	01	-	-
Elbow Pad	-	10	-	-	128	66	128	-	-	-
Vast	-	19	-	-	128	200	00	-	-	-
Abdomen	-	-	-	-	-	-	-	137	136	139
Hands L	-	-	13	-	-	-	-	128	09	120
Hands R	-	-	08	-	-	-	-	128	128	120

Tiny Tank: Up Your Arsenal!

Menu de truques
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre options e segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ⊗.
Seleção de fases
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre new game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ◀ + ◉ + Select.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Gravidade baixa: feather.
Melhorar arma: weakrobot.
Personagem invencível: tankodoom.

"Um banho desta poção e este blindado velhaco ficará como um carro-zerinho"

Nascar Rumble

Menu de truques
Na tela do menu principal, selecione load and save e aperte ◀ + ⊗.
Veículo Chicken Truck
No modo single racing, fase Fowl Play, pegue a chave no armazém das galinhas.
Veículo EA Sports
No modo EA tournament cup, dificuldade rookie, vença.
Veículo Golf Cart
No modo single racing, fase Big Easy, pegue a chave na passagem secreta na estante casa que fica no meio do percurso.
Veículo Loader
No modo single racing, fase Golden Rule, pegue a chave no galpão El Dov, na cidade, voltando pela contramão e entrando na caverna à direita.
Veículo Road Captain
No modo single racing, fase Hog Hollow, pegue a chave no celeiro, após passar o posto de gasolina.
Veículo Sprint
No modo single racing, fase Dog Tired, pegue a chave no lado esquerda da pista de cachorros.
Veículo Tow Truck
No modo single racing, fase Ship Shape, pegue a chave seguindo pela contramão e entrando pela passagem à direita.
Truques (fácil)
Na tela de senhas, digite.
Categoria elite: kmzwa8awaa.
Todas as fases e veículos: c9p5au8naa.

"Socorro! Estamos pressos dentro dos carros. Eles têm grades"

Tekken Tag Tournament

Cenários secretos (pratice)
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre practice, segure L2 e aperte R2:
Cenário Eddy A: 10 vezes.
Cenário Eddy B: 13 vezes.
Cenário Heihachi: 12 vezes.
Cenário Hwoarang: 4 vezes.
Cenário Jin A: 8 vezes.
Cenário Jin B: 17 vezes.
Cenário King: 11 vezes.
Cenário Law A: 15 vezes.
Cenário Law B: 1 vez.
Cenário Lei: 5 vezes.
Cenário Nina A: 9 vezes.
Cenário Nina B: 18 vezes.
Cenário Ogre: 6 vezes.
Cenário Paul: 20 vezes.
Cenário School A: 7 vezes.
Cenário School B: 16 vezes.
Cenário Unknown: 14 vezes.
Cenário Xiaoyu: 3 vezes.
Cenário Yoshimitsu A: 2 vezes.
Cenário Yoshimitsu B: 19 vezes.

Modo gallery
No modo arcade, termine o jogo 13 vezes.

Modo tekken bowl
No modo arcade, termine o jogo 9 vezes.

Modo theater
No modo arcade, termine o jogo 1 vez.

Personagem Angel
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Devil e aperte Start.

Personagem Kuma
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Panda e aperte R1.

Personagem Roger
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Alex e aperte R1.

Personagem Tiger
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Eddy Gordo e aperte Start.

Personagens secretos
No modo arcade, usando qualquer personagem, termine o jogo:
Alex: 6 vezes.
Angel: 13 vezes.
Bruce Irvin: 2 vezes
Devil: 13 vezes.
Jack-2: 3 vezes.
Kazuya Mishima: 7 vezes.
Kuma: 8 vezes.
Kunimitsu: 1 vez.
Lee Chaolan: 4 vezes.
Mokujin: 12 vezes.
Ogre: 9 vezes.
Panda: 8 vezes.
Prototype Jack: 11 vezes.
Roger: 6 vezes.
Tetsujin: 12 vezes.
True Ogre: 10 vezes.
Wang Jinrey: 5 vezes.

Seleção de filmes (theater)
No modo arcade, usando o personagem desejado, termine o jogo.
Filme Alex: Alex.
Filme Angel: Angel.
Filme Anna Williams: Anna Williams.
Filme Armor King: Armor King.
Filme Baek Doo San: Baek Doo San.
Filme Bruce Irvin: Bruce Irvin.
Filme Bryan Fury: Bryan Fury.
Filme Devil: Devil.
Filme Eddy Gordo: Eddy Gordo.
Filme Forest Law: Forest Law.
Filme Ganryu: Ganryu.
Filme Gun Jack: Gun Jack.
Filme Heihachi Mishima: Heihachi Mishima.
Filme Hwoarang: Hwoarang.
Filme Jack-2: Jack-2.
Filme Jin Kazama: Jin Kazama.
Filme Julia Chang: Julia Chang.
Filme Jun Kazama: Jun Kazama.
Filme Kazuya Mishima: Kazuya Mishi
Filme King: King.
Filme Kuma: Kuma.
Filme Kunimitsu: Kunimitsu.
Filme Lee Chaolan: Lee Chaolan.
Filme Lei Wulong: Lei Wulong.
Filme Ling Xiaoyu: Ling Xiaoyu.
Filme Michelle Chang: Michelle Chang
Filme Mokujin: Mokujin.
Filme Nina Williams: Nina Williams.
Filme Ogre: Ogre.
Filme Panda: Panda.
Filme Paul Phoenix: Paul Phoenix.
Filme Prototype Jack: Prototype Jack.
Filme Roger: Roger.
Filme Tetsujin: Tetsujin.
Filme Tiger: Tiger.
Filme True Ogre: True Ogre.
Filme Unknown: Unknown.
Filme Wang Jinrey: Wang Jinrey.
Filme Yoshimitsu: Yoshimitsu.

Seleção de roupas (theater)
No modo theater, deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte:

Alex (cursor sobre Roger)
1: ○ ou ✕.

Angel (cursor sobre Devil)
1: Start.

Anna Williams
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Armor King
1: △, ○, ✕, □, Start.

Baek Doo San
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.

Bruce Irvin
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.

Bryan Fury
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Devil
1: ✕ ou □.
2: △ ou ○

Eddy Gordo
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Forest Law
1: □.
2: ✕
3: △.
4: ○.
5: Start.

Ganryu
1: △, ○, ✕, □, Start.

Gun Jack
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Heihachi Mishima
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Hwoarang
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Jack-2
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.

Jin Kazama
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.
5: Start.

Julia Chang
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Jun Kazama
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.
3: Start.

Kazuya Mishima
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.

King
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Kuma
1: □.
2: ○.

Kunimitsu
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.
3: Start.

Lee Chaolan
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.
3: Start.

Lei Wulong
1: ✕ ou □.
2: △ ou ○.

Ling Xiaoyu
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.
5: Start.
6: R1.

Michelle Chang
1: △ ou □.
2: ○ ou ✕.
3: Start.

Mokujin (cursor sobre Tetsujin)
1: ✕.
2: △.
3: ○.

Nina Williams
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Ogre
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Panda (cursor sobre Kuma)
1: ✕
2: △.

Paul Phoenix
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Prototype Jack
1: ✕ ou □.
2: △ ou ○.

Roger
1: △ ou □.

Tetsujin
1: □.

Tiger (cursor sobre Eddy Gordo)
1: Start.

True Ogre
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

Unknown
1: △, ○, ✕, □.

Wang Jinrey
1: ✕ ou □.
2: △ ou ○.

Yoshimitsu
1: □.
2: ✕.
3: △.
4: ○.

"Vou chutar o fogaréu e ver se consigo curar minhas frieiras podr

Army Men: Sarge's Heroes 2

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (Boot Camp): bootcamp.
Fase 2 (Dinner Table): dinner.
Fase 3 (Bridge): overpass.
Fase 4 (Refrigerator): cooler.
Fase 5 (Graveyard): necropolis.
Fase 6 (Castle): citadel
Fase 7 (Tan Base): mouse.
Fase 8 (Revenge): escape.
Fase 9 (Desk): escritoire.
Fase 10 (Bed): cot.
Fase 11 (Plasticville): blueblues.
Fase 12 (Toy Shelf): buyme.
Fase 13 (Cashier): express.
Fase 14 (Toy Train Town): littlepeople.
Fase 15 (Rocket Base): nukem.
Fase 16 (Pool Table): eightball.
Fase 17 (Pinball Machine): blackknight.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Modo debug: thdotest.
Personagem grande: imhuge.
Personagem invencível: nodie.
Personagem invisível: noseeum.
Personagem pequeno: shorty.
Seleção de fases: freeplay.
Todas as armas: gimme.

Smuggler's Run

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Ação acelerada: R1, L1, L2, R2, ←, ←, ←.
Ação desacelerada:
R2, L2, L1, R1, →, →, →.
Sem gravidade: R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Melhorar amortecedor:
L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Veículo invisível: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

"Que bom que meu avô desistiu do calhambeque. Reformei o carango e olhe só"

Super Bust-A-Move (Super Puzzle Bobble)

Truques
Na tela de título, digite:
Modo another world: △, ←, →, △
Personagens secretos: △, →, ←, △.

Unreal Tournament

Fases secretas (deathmatch)
No modo submodo deahmatch, complete os seguintes objetivos:
Agony: fase Koos Galleon.
Codex: fase Turbine.
Curse: fase Tempest.
Deck 16: fase Pressure.
Ice Station Zeto: fase Agony.
Koos Galleon: fase Liandri.
Liandri: fase Curse.
Pressure: fase Codex.
Stalwart: fase Obilivion.
Tempest: fase Deck 16.
Turbine: fase Stalwart.
Fases secretas (domination)
No modo submodo domination, complete os seguintes objetivos:
Cinder: fase Lament.
Gearbolt: fase Cinder.
Lament: fase Osiris.
Olden: fase Gearbolt.
Osiris: fase Condemned.
Sesmar: fase Olden.
Fases secretas (capture the flag)
No modo submodo capture the flag, complete os seguintes objetivos:
Coret: fase Facing Worlds.
Dreary: fase Gauntlet.
Eternal Cave: fase Sepulchre.
Facing Worlds: fase Eternal Cave.
Gauntlet: fase Coret.
Lava Giant: fase Dreary.
November: fase Lava Giant.
Sepulchre: fase Niven.
Fases secretas (assault)
No modo submodo assault, complete os seguintes objetivos:
High Speed: fase Frigate.
Mazon: fase Rook.
Ocean Floor: fase Mazon.
Overlord: fase Ocean Floor.
Rook: fase High Speed.
Seleção de fases
Grave a partida e, na tela do menu principal, selecione resume game. Agora, deixe o cursor sobre save e digite ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓
Truques
Durante a partida, pause e digite:
Pular fase: ↑, ↓, ←, →, →, ←, ⊙

"Só porque somos quadrados não significa que sejamos conservadores"

Personagem invencível: ⊡, ⊙, ←, →, ⊙, ⊡.
Infinita munição: ←, →, ⊙, ⊙, ⊙, →, ←.
Truques (challenge)
No modo submodo challenge, complete os seguintes objetivos:
Fase Flux: fase Phobos.
Fase Hyper Blast: fase Malevolence.
Fase Malevolence: fase Flux.
Opção ladder assault (assault): fase Eternal Cave.
Opção ladder capture the flag (capture the flag): fase Lament.
Opção ladder challenge (challenge): fase Rook.
Opção ladder domination (domination): fase Turbine.
Personagem Firewall: fase Koos Galleon.
Personagem Freylis: fase Frigate.
Personagem Guardian: fase Deck 16.
Personagem Kragoth: fase Osiris.
Personagem Throk: fase Olden.
Personagem Von e Matrix: complete o submodo Deathmatch.
Personagem Whitman: complete o submodo Challenge.
Personagem Zanna: fase Gauntlet.
Truques (multiplayer)
Na tela do menu principal, modo multiplayer, submodo mutator, digite:
Personagens cabeçudos:
←, →, ←, →, ←, →, ⊙, ⊙, ⊙.
Personagens gordos:
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↓, ↑, ⊙, ⊙, ⊙.
Personagens invisíveis:
⊡, ⊡, ⊙, ⊙, ⊡, ⊡, ⊙, ⊙.

Oni

Código-mestre
Durante a partida, aperte Select, deixe o cursor sobre help e digite L2, L1, L2, ⊡, ⊙, ⊡. Este código precisa estar ligado para que os outros funcionem.
Truques
Durante a partida, aperte Select, deixe o cursor sobre help e digite:
Aumentar dificuldade:
L2, L1, L2, ⊡, ⊙, ⊡, R3, L3, ⊙, ⊡.
Aumentar força:
L2, L1, L2, ⊡, ⊙, ⊡, R3, L3, ⊙, ⊡.
Infinita energia: R3, L3, R3, ⊙.
Infinita munição: L2, L1, L2, ⊡, ⊙, ⊡, L2, L2, L1, L3.
Personagens cabeçudos:
Start, ⊡, ⊙, Start.
Personagens fracos: L3, R3, ⊙, ⊡.
Personagens gigantes: R3, ⊡, ⊙, L3.
Personagens minúsculos: L3, R3, ⊡, ⊙.
Pular fase: L2, L1, L2, ⊡, ⊙, ⊡, L3, R3, L2, L1.
Seleção de personagens (*):
L2, L2, L2, L2.
Obs.: repita o código-mestre antes de cada truque. (*) na tela de seleção de personagens, aperte L2.

Fate of the Dragon

Truques
Durante a partida, aperte [Enter] e digite:
Ganhar corn (1 mil): !obj+chips!
Ganhar food (1 mil): !obj+piggy!
Ganhar gold (1 mil): !obj+moolah!
Ganhar gold (100 mil): !om+godblessgreed!
Ganhar iron (1 mil): !obj+ingboard!
Ganhar wine (1 mil): !obj+booze!
Mostrar cenário: !om+fog!
Mostrar frame rate: !om+fps!
Mostrar mapa: !om+icanseeagain!
Produção acelerada: !om+gonzales!
Todos os recursos: !obj+all!
Unidades invencíveis: !om+superman!

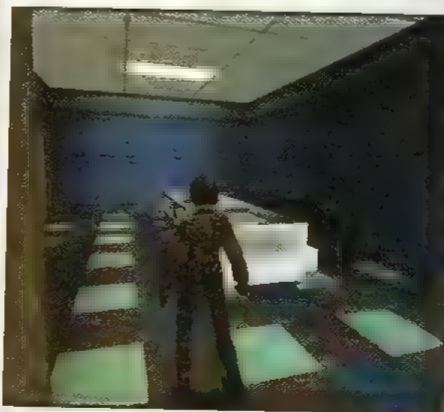
"Parem de se refrescar, preguiçosos, você chegaram aqui para cortar lenha"

Serious Sam

Truques
Durante a partida, aperte ['] e digite:
Personagem fantasma: please ghost.
Personagem invencível: please god.
Personagem invisível: please invisible.
Personagem voador: please fly.
Renovar energia: please refresh.
Todas as armas: please giveall.
Todas as informações (netricsa): please tellall.
Todas as portas abertas: please open.
Todos os inimigos destruídos: please killall.

"Perdi a cabeça? Conta outra piada mais criativa"

Freedom: First Resistance

Menu de truques
Usando um editor de texto, abra o arquivo action.cfg e adicione a linha bind tilde console no topo da lista. Depois, durante a partida, aperte a tecla ['] e digite:
Seleção de itens
Na tela de senhas, digite gimme #.
Item 1: allergen grenades.
Item 2: catteni blaster.
Item 3: catteni blaster ammo.
Item 4: catteni pistol.
Item 5: catteni pistol ammo.
Item 6: rifle.
Item 7: rifle ammo.
Item 8: toolkit.
Truques
Na tela de senhas, digite:
Personagens inimigos burros: toggleai.
Todas as portas abertas: toggledoors.
Obs.: troque # pelo nome do item desejado.

"Só quero saber o caminho para a cozinha. Preciso comer sardinhas com cebolas"

Force 21

Truques
Durante a partida, aperte [Enter], digite o código e aperte [Enter]:
Ação paralisada: chillout.
Clima chuvoso: london.
Clima nublado: nearclip #.
Controlar aceleração: scaleacceleration
Controlar câmera: cameraheight #.
Controlar cor (blue): ambb.
Controlar cor (green): ambg.
Controlar cor (red): ambr.
Controlar gráfico (máximo height): maxheight.
Controlar gráfico (máximo pitch): maxpitch.
Controlar gráfico (mínimo height): minheight.
Controlar gráfico (mínimo pitch): minp
Controlar velocidade de curva: scaletu
Controlar velocidade: scalespeed #.
Cursor na cor azul: dirb #.
Cursor na cor verde: dirg #.
Destruir todos os inimigos: killenemy.
Destruir veículo (selecionado): hurt.
Gráficos serrilhados: seattle.
Gráficos vetoriais: grid.
Instantânea derrota: hasselhoff.
Instantânea vitória: gameoverman.
Mostrar alvo (selecionado): targetlist.
Mostrar blindados e estruturas: avatar.
Mostrar blindados: neon.
Mostrar informações (cores): amb.
Mostrar informações (quadros): fps.
Mostrar informações (sons): soundbytes
Mostrar informações (veículos): id.
Mostrar mapa: ispy.
Mostrar radar: chessmatch.
Personagens indestrutíveis: polytheism.
Sair do jogo: exit.
Sem árvore: amazon.
Sem ponto de vitória: novictory.
Visão centralizada (selecionada): centermass.
Visão do líder: stratperspective.
Obs.: substitua # por um número de 0 a 250.

"Rapazes, aquele ladrão de galinhas que roubou a Jurema vai se arrepender"

Blair Witch Volume 2: Coffin Rock

Truques
Durante a partida, aperte a tecla [F10] e então digite:
Aumentar sangue: goremode.
Personagens inimigos burros: freezer.
Mira automática: autoaim.
Personagem invencível: godgames.
Personagem invisível: nod3d.
Personagem metálico: t2000.
Personagens cabeçudos: bighead.
Renovar energia: healme.
Renovar flashlight battery: recharge.
Todas as armas e infinita munição: winblows.

Soul Calibur

Bônus secretos

No modo mission battle, complete as fases e, no modo art gallery, compre.

Galeria (Prologue)

Itens	Pontos	Prêmios
01	10	
02	30	Galeria Souls Guided by Destiny: CG Portraits
03	30	Fase Silk Road Rains
04	10	
05	30	Fase Harbour of souls
06	10	Galeria Souls Guided by Destiny 2: CG Portraits
07	10	
08	30	
09	10	
10	10	Fase Maze of the Dead
11	30	
12	30	

Galeria (Souls Guided by Destiny: CG Portraits)

Itens	Pontos	Prêmios
13	20	
14	50	Galeria Symbols: Special CG
15	20	Submodo Character Profiles (museum)
16	20	
17	20	
18	50	Galeria The Chosen Ones: CG Caracters
19	50	Fase Colosseum
20	20	
21	50	Cenário Silk Road Ruins
22	20	
23	20	
24	20	
25	20	
26	50	Fase Shrine of Eurydice
27	50	Fase Palgaea Shrine
28	20	
29	20	
30	20	
31	50	Fase Kunpaetku Shrine
32	50	Cenario Takamatsu Castle (winter)

Galeria (Souls Guided by Destiny 2: CG Portraits)

Itens	Pontos	Prêmios
33	20	
34	50	Fase Emperor's Garden
35	20	
36	50	Cenário The Adrian and the Fortress
37	50	Fase Money Pit
38	20	
39	50	Roupa Xianghua A + Y
40	50	Fase Takamatsu Castle
41	20	
42	20	
43	20	
44	20	
45	50	Galeria Portraits of Souls: Caracter Illustrations
46	20	
47	20	
48	20	
49	20	
50	20	

Galeria (Symbols: Special CG)

Itens	Pontos	Prêmios
51	20	
52	20	
53	20	
54	50	Submodo Exhibition Theatre (museum)
55	50	Galeria Cursed Souls: Monochrome Illustrations
56	50	Fase Hoko Temple
57	20	
58	20	Roupa Sophitia A + Y
59	20	
60	50	Fase The Adrian and the Fortress 2
61	20	
62	20	
63	20	
64	20	
65	50	Fase City of Water
66	20	
67	20	
68	50	Cenário Proving Grounds (twilight)

Galeria (The Chosen Ones: CG Caracters)

Itens	Pontos	Prêmios
69	30	
70	30	Roupa Maxi A + Y
71	30	
72	30	
73	30	
74	30	
75	30	
76	30	
77	30	
78	30	
79	80	Cenário Maze of the Dead
80	30	
81	80	Fase Ostrheinsburg Castle
82	80	Fase Valentine Mansion
83	80	Cenário Emperor's Garden (autumn)
84	80	Fase Water Labyrinth
85	30	
86	30	
87	30	
88	30	
89	30	
90	80	Galeria Birth of a Soul: Caracter Concepts

Galeria (Portraits of Souls: Caracter Illustrations)

Itens	Pontos	Prêmios
91	30	
92	30	
93	80	Fase Harbor of Souls 2
94	30	Roupa Voldo A + Y
95	30	
96	30	
97	30	
98	30	
99	30	
100	30	
101	80	Fase Silk Road Ruins 2
102	30	
103	80	Galeria Profiles of Warriors
104	80	Cenário Kunpaetku Shrine
105	30	
106	80	Fase Maze of the Dead 2
107	30	
108	30	
109	30	

Galeria (Cursed Souls: Monochrome Illustrations)

Itens	Pontos	Prêmios
110	30	
111	30	
112	30	
113	30	
114	30	
115	30	
116	80	Fase Shrine of Eurydice 2
117	80	Fase Palagaea Shrine 2
118	30	
119	30	
120	30	
121	30	
122	80	Fase Kunpaetku Shrine 2
123	80	Cenário Silk Road Ruins (night)
124	30	
125	30	
126	80	Galeria Profile Warriors 2

Galeria (Birth of a Soul: Character Concepts)

Itens	Pontos	Prêmios
127	50	
128	50	
129	50	
130	120	Cenário Chaos
131	50	
132	120	Fase Takamatsu Castle 2
133	50	
134	120	Fase Money Pit 2
135	50	
136	50	
137	120	Taki (martial arts/exhibition theatre)
138	50	
139	50	
140	50	
141	50	
142	50	
143	120	Fase Hoko Temple 2
144	50	
145	50	
146	50	
147	50	
148	120	Fase Colossaum 2
149	120	Galeria End of the Quest: Endings
150	50	
151	50	
152	50	
153	50	
154	50	
155	120	Voldo (martial arts/exhibition theatre)
156	50	

Galeria (Profile of Warriors)

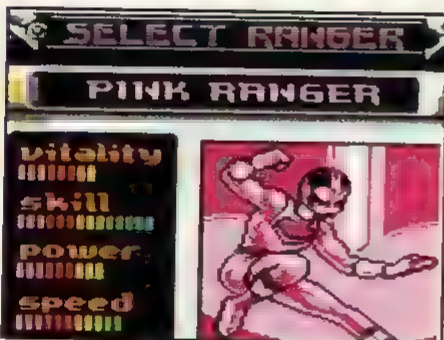
Itens	Pontos	Prêmios
157	50	
158	50	
159	120	Galeria End of the Quest 2: Endings
160	50	
161	50	
162	50	
163	50	
164	50	
165	50	
166	50	
167	120	Modo Extra Survival
168	50	
169	120	Fase Hoko Temple 2
170	50	
171	50	
172	50	
173	50	
174	50	
175	50	
176	50	
177	120	Sophitia (martial arts/ exhibition theatre)
178	120	Fase Valentine Mansion 2
179	120	Opção Opening Direction (museum)
180	120	Fase The Adrian and the Fortress 2
181	50	
182	120	Fase City of Water 2
183	50	Nightmare (martial arts/ exhibition theatre)
184	50	
185	50	

Game Boy Color [GBC]

Shrek: Fairy Tale FreakDown

Personagem Gingerbread Man
Na tela de senhas, digite tfgkwlsjj.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
• Personagem Gingerbread Man
Fase 1 (Village): ycxqxpxxm.
Fase 2 (Dungeon): vdjpyxcjg.
Fase 3 (Swamp): vvxtvkmrw.
Fase 4 (Dark Forest): vggqxpxxw.
Fase 5 (Bridge): vdpxbrywy.
Fase 6 (Castle): vzjtvkwgt.
• Personagem Shrek
Fase 1 (Village): smhtvkcqr.
Fase 2 (Dungeon): tqdfnhggm.
Fase 3 (Swamp): tfgkwlsjj.
Fase 4 (Dark Forest): kdnbqgkvy.
Fase 5 (Bridge): kwjpyxcqc.
Fase 6 (Castle): ynnhlbmby.

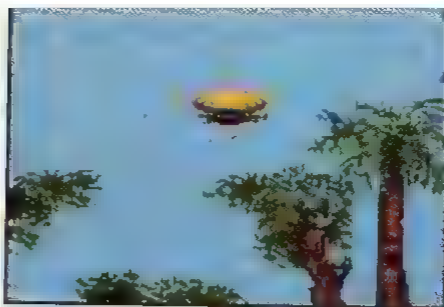
Saban's Power Rangers: Time Force

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: dbbr.
Fase 3: gcb5.
Fase 4: hcb9.

"Diz aí, cara de repolho: a pantera cor-de-rosa sente inveja deu, né?"

Spider-Man 2: The Sinister Six

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: mp!63c.
Fase 3: pl851d.
Fase 4: mm947f.
Fase 5: ts6!96.
Fase 6: lr6!9g.

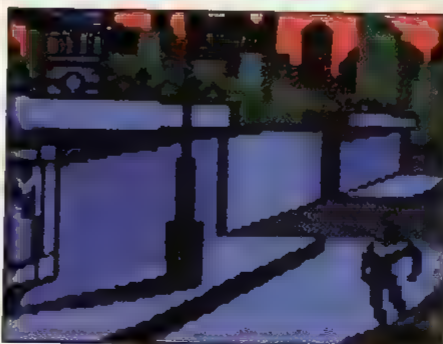
Return of the Ninja

Seleção de fases
Na tela de senhas, digite 5tkwfdt 7vfy0m1 h1nt.

"Tive uma idéia original. Que tal darmos a volta ao mundo em 80 dias?"

The Mummy Returns

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 1pw k47.
Fase 2: k3j 178.
Fase 3: xs0 n0c.
Fase 4: non 1f1.
Fase 5: b4s bl7.
Fase 6: 144 w88.
Fase 7: nmo snt.
Fase 8: t3x zoh.
Fase 9: rdv 011.
Fase 10: 64p 51t.
Obs.: funciona na versão européia.

The New Batman Adventures: Chaos in Gotham

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: Batman, Batmobile, Batman, Batcycle.
Fase 3: Batman, Batcycle, Batgirl, Batcycle.
Fase 4: Batmobile, Batmobile, Batman, Batmobile.
Fase 5: Batmobile, Batcycle, Batgirl, Batgirl.
Fase 6: Batcycle, Batcycle, Batman, Batgirl.
Fase 7: Batcycle, Batgirl, Batgirl, Batman.
Fase 8: Batgirl, Batcycle, Batman, Batmobile.
Fase 9: Batgirl, Batgirl, Batmobile, Batcycle.

"Será que neste museu servem canja de galinha? Estou com uma fome arretada"

Action Man: Search for Base X

Seleção de fases
Na tela de senhas, digite 7!b!.

WWF Attitude

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
• Personagem Gangrel
Fase 1 (vs. Undertaker): qbrqlqjg.
Fase 2 (vs. Kane): tfstpthk.
Fase 3 (vs. The Rock): sdtsnsgj.
Fase 4 (vs. Mankind): mhlmrmfc.
Fase 5 (vs. Bossman): lgmlqldb.
Fase 6 (vs. Road Dogg): pknptpcf.
Fase 7 (vs. Taka): njpnsnbd.
Fase 8 (vs. Jeff Jarret): hmghchtr.
Fase 9 (vs. Triple H): glhgbgsq.
Fase 10 (vs. Bossman): kpjkfkrt.
Fase 11 (vs. Godfather): jnkjdjqs.
Fase 12 (vs. Shamrock): crbchcpm.
Fase 13 (vs. Steve Austin Stone Cold): bqcbgbnl.
Fase 14 (vs. Edge): ftdfkfmp.
Fase 15 (vs. Val Venis): dsfdjdln.
Fase 16 (vs. Al Snow): rmqrmrkh.
Fase 17 (vs. X-Pac): qlrqlqjg.
Fase 18 (vs. Billy Gun): tpstpthk.
• Personagem Godfather
Fase 1 (vs. Shamrock): nghngdhg.
Fase 2 (vs. Steve Austin Stone Cold): mkjmkcjk.
Fase 3 (vs. Edge): ljkljbkj.
Fase 4 (vs. Val Venis): tcbtckbc.
Fase 5 (vs. Al Snow): sbcsbjcb.
Fase 6 (vs. X-Pac): rfdrfhdf.
Fase 7 (vs. Billy Gunn): qdfqdgfd.
Fase 8 (vs. Sable): frqfrpqr.
Fase 9 (vs. Undertaker): dqrdqnrq.
Fase 10 (vs. Kane): ctsctmst.
Fase 11 (vs. The Rock): bstbslts.
Fase 12 (vs. Mankind): kmlkmtlm.
Fase 13 (vs. Goldust): jlmjlsml.
Fase 14 (vs. Gangrel): hpnhprnp.
Fase 15 (vs. Road Dogg): gnpgnqpn.
Fase 16 (vs. Taka): prgphfgh.
Fase 17 (vs. Jeff Jarret): nqhngdhg.
Fase 18 (vs. Triple H): mtjmkcjk.
• Personagem Taka
Fase 1 (vs. Billy Gun): cshsnnkk.
Fase 2 (vs. Gangrel): drjrmmgg.
Fase 3 (vs. The Rock): fqkqllhh.
Fase 4 (vs. Bossman): qplfkknn.
Fase 5 (vs. Undertaker): rmmdjjpp.
Fase 6 (vs. Val Venis): smnchhll.
Fase 7 (vs. Goldust): tlpbggmm.
Fase 8 (vs. Road dogg): ltqkffss.
Fase 9 (vs. Steve Austin Stone Cold): msrjddtt.
Fase 10 (vs. Godfather): mrshccqq.
Fase 11 (vs. Gangrel): pqtgbbrr.
Fase 12 (vs. Shamrock): gfbpttdd.
Fase 13 (vs. Jeff Jarret): hdcnssff.
Fase 14 (vs. Al Snow): jcdmrrbb.
Fase 15 (vs. Triple H): kbflqqcc.
Fase 16 (vs. X-Pac): bkgtppjj.
Fase 17 (vs. Kane): cjhsnnkk.
Fase 18 (vs. Mankind): dhjrmmgg.

Duke Nukem: Zero Hour

Truques
Na tela com a mensagem press start, digite:
Infinita carga freeze thrower:
▼, ▲, A, L, R, Z.
Infinita carga rifle: C▲, C▼, C◀, C▶, L, R.
Opção Action Nuke: ▼, ▼, A, Z, Z, ◀, A.
Opção Big Gun: C▲, C◀, Z, B, L, Z, A.
Opção Big Head Mode:
B, ▲, ▼, ▼, A, Z, A, ▶.
Opção Fast Zombies: A, A, Z, A, R, C▼, B.
Opção Flat Shading: ▼, ▲, ◀, ◀, A, ▶, ▼.
Opção Select Skin: C◀, R, ◀, ▲, ▼, B, A, Z.
Opção Weather: Z, A, L, B, ▼, ▲, R.
Todas as armas:
▼, A, ▲, L, Z, R, C▲, C▼, B, C◀.
Visão em primeira pessoa:
▼, ▲, L, B, Z, ▶, C▲, C▶, C◀, Z.

In-Fisherman Bass Hunter 64

Truques
Na tela de senhas, digite:
Controlar visão do personagem: gimmiedview.
Ganhar dinheiro: alldcash.
Instantânea vitória (tournament): iwiniwin.
Melhorar isca: superlure.
Melhorar linha: superstring.
Peixes cansados: wheredfish.
Peixes espertos: happyfish.
Peixes grandes: mondofish.
Peixes humanos: fishman.
Personagem cabeçudo: headadbiga.
Sem penalidades (tournament): nopenalty.
Todas as fases: alldlakes.
Todas as iscas: alldlures.
Trocar efeitos sonoros: sillysound.
Veículo banheira: rubadubdub.

Top Gear Rally 2

Truques
Na tela de título, digite:
Clima nebuloso (vermelho): C◀, Z, R, L, ▼.
Ganhar dinheiro (100 mil/support van):
L, Z, Start, L, L.
Máxima pontuação (support van):
L, C▲, ◀, L, L.
Tela em alta resolução (*): C◀, C◀, ◀, L, L.
Tela invertida: C▲, Z, Start, ▲, ▼.
Tela widescreen: Z, C▶, R, ▲, ▶.
Veículo inquebrável: L, Z, Start, ▲, ▲.
Veículo instável: R, C▶, Start, ▼, Z.
Veículos achatados: Z, C▶, L, ▲, ▶.
Veículos adversários barbeiros:
C▶, C▶. ▶ ▶ ▼.
Veículos delgados: Z, C◀, L, ▲, ▶.
Veículos saltitantes: C▲, C◀, R, ▲, ◀.
Visão superior: Z C◀, R, ▲, ▶.
Obs.: funciona com o expansion pak.

Mario Party 3

Dificuldade super hard
No modo story, dificuldade hard, termine o jogo.

Itens à venda
Durante a partida, no modo party, compram-se vários itens nas lojas. Confira onde encontrá-los:

Item	Preço	Vendedor
Boo Bell	moedas (15)	Baby Bowser
Boo Repellent	moedas (10)	Toad
Bowser Phone	moedas (10)	Baby Bowser
Bowser Suit	moedas (10)	Baby Bowser
Cellular Shopper	moedas (5)	Toad
Dueling Glove	moedas (10)	Toad
Golden Mushroom	moedas (10)	Toad
Item Bag	moedas (30)	Baby Bowser/Toad
Lucky Lamp	moedas (10)	Baby Bowser
Magic Lamp	moedas (20)	Toad
Mushroom	moedas (5)	Toad
Plunder Chest	moedas (10)	Baby Bowser
Poison Mushroom	moedas (5)	Baby Bowser
Reverse Mushroom	moedas (5)	Baby Bowser
Skeleton Key	moedas (5)	Baby Bowser/Toad
Warp Block	moedas (5)	Toad

"Mamãe disse que serei um grande escritor. Daí o tamanho do meu lápis"

Itens secretos
Durante a partida, no modo story, nos eventos especiais, hidden blocks e itens bag, procure por:
Barter Box
Koopa Card
Lucky Charm
Wacky Watch

Personagens alugados
Durante a partida, no modo story, controlam-se mais personagens mediante pagamento de salário. Confira a tabela:

Personagem	Ataque	Energia	Salário
Baby Bowser	1	1	3
Bomb-Omb	1	1	3
Boo	2	1	3
Chain Chomp	1	2	6
Goomba	2	1	2
Koopa	1	2	1
Mr. Blizzard	1	3	2
Piranha Plant	3	1	5
Snift	2	2	5
Thwomp	2	2	4
Toad	1	1	1
Whomp	0	4	3

"Dentro deste foguete está o chato do meu vizinho"

Prêmio em moedas
Durante a partida, usando o item mushroom, consiga dois números iguais nas duas jogadas.
Provocação
Durante a partida, no tabuleiro, aperte L.
Tabuleiro Backtracks
No modo story, termine o jogo.
Tabuleiro Waluigi's Island
No modo story, termine o jogo.
Tela de seleção de modos secreta (Monte Mariomore)
No modo story, termine o jogo.

All-Star Baseball '99

Truques
Na tela de senhas, digite:
Bola cometa: grtblsfdst.
Bola gigante: bbnstrds.
Estádio Alienapolis Park: atemybuik.
Personagens bidimensionais: prppaplyr.
Personagens deformados: gothelium.
Personagens gordos e magros: abbtncstlo.

Combat Cars

Seleção de fases (*)
No modo 2 player head to head, na tela de entrada da fase, aperte:
Mode: fase posterior.
X: fase anterior.
Obs.: (*) requer o controle de seis botões.
Todas as pistas
Na tela de opções, deixe o cursor sobre Exit, segure A + B + C e aperte Start.

Comix Zone

Mostrar créditos
Na tela de opções, segure A + B + C.
Movimento fart
Durante a partida, destruindo todos os inimigos da tela, aperte ▼ rapidamente.
Superarma
Durante a partida, segure A por dez segundos.
Truques
Na tela de opções, em jukebox, aperte C nas seguintes músicas:
Personagem invencível:
3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11.
Seleção de fases:
14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6.

Cool Spot

Modo debug
Na tela de opções, digite A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.
Pular fase
Durante a partida, pause e aperte C, A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

Crue Ball

Truques
Na tela de seleção de músicas, selecione *Twisted Flipper*, aperte A, C, A, B e inicie a partida. Agora, durante a partida, digite os comandos:
Teste sonoro: segure ▲ + C e aperte A.
Volume abaixado: segure ▼ + B.
Volume aumentado: segure ▲ + B.

Disney's Donald Duck: Starring Maui Mallard

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: ininja.
Fase 3: ilvmud.
Fase 4: itshot.
Fase 5: gethim.
Fase 6: yohoho.
Fase 7: undead.
Fase 8: gdluck.

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Controlar tela do título
Na tela do título, aperte A, B ou C.
Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
• Dificuldade hard
Fase 2 (Frankly): verde, transparente, amarelo, amarelo.
Fase 3 (Humpty): amarelo, transparente, violeta, transparente.
Fase 4 (Coconuts): azul, verde, transparente, azul.
Fase 5 (Davy Sproket): vermelho, violeta, verde, verde.
Fase 6 (Sqweel): amarelo, amarelo, transparente, verde.
Fase 7 (Dynamight): violeta, transparente, azul, azul.
Fase 8 (Grounder): transparente, amarelo, marrom, amarelo.
Fase 9 (Spike): violeta, azul, azul, verde.
Fase 10 (Sir Fuzzy Logik): transparente, verde, vermelho, amarelo.
Fase 11 (Dragon Breath): azul, amarelo, amarelo, marrom.
Fase 12 (Scratch): verde, transparente, transparente, azul.
Fase 13 (Dr. Robotnik): marrom, transparente, violeta, marrom.
• Dificuldade hardest
Fase 2 (Frankly): azul, azul, verde, amarelo.
Fase 3 (Humpty): verde, amarelo, verde, transparente.
Fase 4 (Coconuts): violeta, violeta, vermelho, marrom.
Fase 5 (Davy Sproket): verde, vermelho, violeta, azul.
Fase 6 (Sqweel): azul, violeta, verde, amarelo.
Fase 7 (Dynamight): azul, violeta, verde, marrom.
Fase 8 (Grounder): transparente, violeta, marrom, amarelo.
Fase 9 (Spike): violeta, verde, marrom, transparente.
Fase 10 (Sir Fuzzy Logik): verde, azul, amarelo, marrom.
Fase 11 (Dragon Breath): verde, violeta, marrom, vermelho.
Fase 12 (Scratch): vermelho, verde, marrom, azul.
Fase 13 (Dr. Robotnik): vermelho, vermelho, transparente, amar
• Dificuldade normal
Fase 2 (Frankly): vermelho, vermelho, vermelho, marrom
Fase 3 (Humpty): transparente, violeta, transparente, verde.
Fase 4 (Coconuts): vermelho, transpar
marrom, amarelo.
Fase 5 (Davy Sproket): transparente, azul, azul, violeta.
Fase 6 (Sqweel): transparente, vermel
transparente, violeta.
Fase 7 (Dynamight): violeta, amarelo, vermelho, azul.
Fase 8 (Grounder): amarelo, violeta, vermelho, azul.
Fase 9 (Spike): amarelo, violeta, marrom, azul.
Fase 10 (Sir Fuzzy Logik): vermelho, amarelo, transparente, marrom.
Fase 11 (Dragon Breath): verde, violeta, azul, transparente.
Fase 12 (Scratch): vermelho, marrom
marrom, amarelo.
Fase 13 (Robotnik): amarelo, marrom, azul, azul.

Dragon's Fury (Devil's Crash)

Truques
Na tela de senhas, digite:
Ganhar bolas (7) e pontos (390.000): devilcrash.
Ganhar bolas (10) e pontos (2.000.000): technosoft.
Ganhar bolas (99) e pontos (11.250.000): 98am3g1ebf.
Música 1: omakebgm01.
Música 2: omakebgm02.
Música 3: omakebgm03.
Música 4: omakebgm04.

Por que aprisionaram esta mulher dentro de uma máquina de fliperama?

Contra: HardCorps

Todas as armas
Durante a partida, pause e aperte ▲, ▼, A, ▲, ▲, ▼, ▼, B, ▲, ▲, ▼, ▼, C.
Obs.: funciona na versão japonesa.

Cyborg Justic

Menu secreto
Durante a partida, pause e digite C, C, A, C, B.

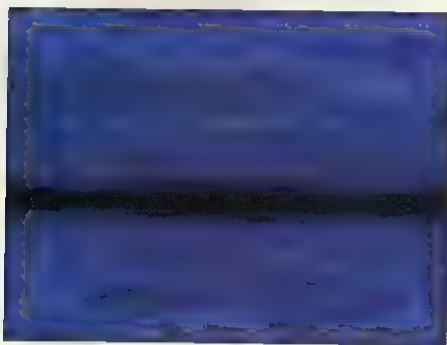
Darius 2

Truques
Na tela do título, digite:
Personagem invencível: A, B, A, C, B, C, A, B, A, A.
Seleção de fases: C, A, C, B, C, A, C, A, C.

Deadly Move

Fase final/senha
Na tela de senhas, digite eyv g9dg

Aerobiz Supersonic

Controlar mapa
Durante a partida, na tela do mapa, segure L ou R e aperte Y.
Controlar texto
Durante a partida, na tela de diálogo, segure ↓.
Minijogo secreto
Durante a partida, aperte Start. Depois, deixe o cursor sobre save e aperte Select.

"Ovni nos céus? Entrem em pânico, pois o lançador de mísseis está preguiçoso"

Super Bomber Man 3

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:

Fase 1-1: 5358.
Fase 1-2: 9486.
Fase 1-3: 4332.
Fase 1-4: 3306.
Fase 1-5: 2280.
Fase 2-1: 6408.
Fase 2-2: 5862.
Fase 2-3: 4836.
Fase 2-4: 7938.
Fase 2-5: 6912.
Fase 3-1: 9438.
Fase 3-2: 8412.
Fase 3-3: 7386.
Fase 3-4: 5880.
Fase 3-5: 4854.
Fase 4-1: 8916.
Fase 4-2: 7890.
Fase 4-3: 5360.
Fase 4-4: 3309.
Fase 4-5: 6411.
Fase 5-1: 5865.
Fase 5-2: 8967.
Fase 5-3: 2787.
Fase 5-4: 9473.
Fase 5-5: 2301.

"Não solto bomba em fadas. Detonar mulheres é contra meus princípios morais"

Art of Fighting

Mostrar final
Durante a partida, pause e aperte ↑, X, ← Y ↓ B → A L. Y.

Beavis and Butt-Head

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1 (GWAR concert): Woa, Hah, Yah, Huh, Yea, Woa, Yea, Woo.
Fase 2 (Highland high school): Woa, Hah, Yah, Hee, Hah, Woa, Huh, Yea.
Fase 3 (Highland hospital): Woa, Hah, Yea, Hee, Heh, Heh, Woa, Hah.
Fase 4 (Streets of Highland): Yea, Hee, Yah, Hee, Yah, Huh, Huh, Woa.
Fase 5 (Turbo Mall 2000): Hee, Hah, Yah, Yah, Hah, Woo, Hee, Hah.

"Tive uma idéia! Vamos comprar batatas fritas e assistir à televisão"

Batman: Revenge of the Joker

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: dncn.
Fase 3: mcht.
Fase 4: ddpp.
Fase 5: ldrn.
Fase 6: kltt.
Fase 7: crlb.
Fase 8: lkcm.
Fase 9: dvwh.
Fase 10: ttkr
Fase 11: btmr.
Fase 12: vngf.

Aero – The Acro-Bat

Truques
Após a tela com o logotipo Iguana, digite:
Ganhar continue (5):
X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, L.
Ganhar continue (9):
X Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, R.

Bust-A-Move

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
• Dificuldade easy

Fase 2: gwqqsg.
Fase 3: 42frrk.
Fase 4: jjzttk.
Fase 5: 0b$trh.
Fase 6: hw#qsg.
Fase 7: 4z!qqj.
Fase 8: 7!zdx7.
Fase 9: zkn6pk.
Fase 10: zs?rkf.
Fase 11: rm0k4$.
Fase 12: x4np9z.
Fase 13: d4nm9z.
Fase 14: q602kr.
Fase 15: ?740gs.
Fase 16: !930j!.
Fase 17: d477lx.
Fase 18: 2b$?t2.
Fase 19: kf!!s3.
Fase 20: tp3g3s.
Fase 21: kzs!q3.
Fase 22: gv$t?h.
Fase 23: djp7nx.
Fase 24: bgm75b.
Fase 25: b06lnv.
Fase 26: c2l99c.
Fase 27: 3zs??k.
Fase 28: 9!fbd7.
Fase 29: ?n420s.
Fase 30: #mgkk$.
Fase 31: x4977d.
Fase 32: #w##!0.
Fase 33: $brtth.
Fase 34: 0l222$.
Fase 35: x!fcfp.
Fase 36: kp3jgs.
Fase 37: f?dvv7.
Fase 38: tz!ttk.
Fase 39: hmg42$.
Fase 40: tfs?rk.
Fase 41: c$vfz6.
Fase 42: g6g2hr.
Fase 43: mg6n5v.
Fase 44: jp34ht.
Fase 45: g6gk4$.
Fase 46: d?zxdn.
Fase 47: hlgk2$.
Fase 48: 0603j$.
Fase 49: qv$$r2.
Fase 50: vqwzc6.
Fase 51: qb$$t2.
Fase 52: bl$fzm.
Fase 53: 3s9j35.
Fase 54: g#6j0q.
Fase 55: !3zs#j.
Fase 56: 6w)ppw.
Fase 57: wlrvvl.
Fase 58: zn?bdf.
Fase 59: 4!p35s.
Fase 60: Blc099c.
Fase 61: t3dtt4.
Fase 62: 9djmpz.
Fase 63: 9x396f.
Fase 64: ktdssj
Fase 65: pz!vx7.
Fase 66: ##503#
Fase 67: 5vrffm.
Fase 68: mc#ccm.
Fase 69: zp3mpf.
Fase 70: 4td?$4.
Fase 71: $25kkr.
Fase 72: 2#wq#0.
Fase 73: mv$dv5.
Fase 74: 5c#cz6.
Fase 75: qh5k4$.
Fase 76: hqv$rh.
Fase 77: s4pg3!.
Fase 78: !kpj0!.
Fase 79: z736mf.
Fase 80: 5v$zc6.
Fase 81: nx?zc9.
Fase 82: 5b$zf6.
Fase 83: w6gm6c
Fase 84: hrvt$h.
Fase 85: 9f!fwp.
Fase 86: q06j3q.
Fase 87: jtd?t4.
Fase 88: lcqzwm
Fase 89: px?db7.
Fase 90: nzswwp.
Fase 91: 3?f!!j.
Fase 92: dp457d.
Fase 93: vm257b.
Fase 94: b6277b.
Fase 95: gqbrr2.
Fase 96: ttdsqj.
Fase 97: t?x##3.
Fase 98: 3j933!.
Fase 99: 66gpmc.
Fase 100: wwqqz6.

"O que eu (o dragãozinho) estou fazendo neste quebra-cabeça?"

Ronaldo Testa

DREAMCAST

18 Wheeler: American Pro Trucker
Código mestre (*1)
9C5D88F8
Código mestre (*2)
245EECA9
Infinito tempo (arcade)
F294B9A3
00000009
331EA948
00000009
Infinito tempo (parking)
C8CAF77E
00000009
8C9C7A48
00000009
A6ADE1DA
00000009
Infinito tempo (score attack)
4B5ACED7
00000009
Máximo cash
6A8C7632
05F5E0FF
Tempo zerado (parking)
D6CA9BFA
00000009
Obs.: (*1) deve ser o primeiro da lista. (*2) deve ser o último da lista.

4x4 Evolution
Tempo de volta baixo
BD976840
C06E50C1
C8845C2D

Air Force Delta
Infinita carga armor
23D76ED5
00001099
Infinita carga missile
3D8129D7
00000032
Infinito cash
190C197C
00007300

Armada
Ganhar nível rápido
A9EB633D
00000090
Infinita carga power pod
90F8385B
00000003
Infinito continue
E9AF2A38
00000090

Bust-A-Move 4
Máxima pontuação (J1)
D040BF7E
00000010
Máxima pontuação (J2)
24CF5F8A
00000010
Sem pontuação (J1)
AE536D30
00000000
Sem pontuação (J2)
E467245B
00000000

Cannon Spike
Máxima pontuação (J1)
8C6361DD
05F5E0FF
Máxima pontuação (J2)
7C053FDF
05F5E0FF
Infinito especial (J1)
A7237D4C
00000004
Infinito especial (J2)
9B88262A
00000004
Infinito continue
52075693
0000000A

Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000
Instantânea vitória
23D768FD
00000000
F1E99D30
00000000
Infinita energia (J1)
5FB77CEF
00003840
Infinita energia (J2)
F1E99D30
00003840
Infinito cash
E607D0D8
000F423F
Infinito tempo
23D768FD
00000060
Máxima pontuação groove
71951885
000F423F
Ranking a
C9DFAC4F
000000FF
Ranking b
D660C868
000000FF
Ranking c
F8A5DD31
000000FF
Ranking d
F8B9DD31
000000FF
Ranking s
A8731A26
000000FF
Sempre ranking s
A8739A26
000000FF
F8B9DD31
00000000
Truque secret list
C09AAFB4
E06F5041
9721AE1E
Truque secret shop
F168DECA
E06F5041
9721AE1E

Carrier
Arma pistol magazine
14140550
00000064
Infinita munição handgun
EFA70EAB
0000000F

Centipede
Máxima pontuação
AAA35E80
00002710

Championship Surfer
Personagem Iceman
A2D3628B
00000008

Charge'n'Blast
Infinita energia (J1)
DB988084
00000064
Infinita energia (J2)
135C15CA
00000064
Infinito continue
D2E8800D
00000063
Infinito tempo
18E4D4C3
00000B9D
Máxima pontuação (J1)
680BA81A
05F5E0FF
Máxima pontuação (J2)
9358C9AC
05F5E0FF
Rápido carregamento (J1)
B156F9D6
00020064
Rápido carregamento (J2)
C60B24A3
00020064

NINTENDO 64

California Speed
Infinito turbo (botão R)
D013435F0010
8112BD0C43CB
Personagem Camper
800aaea30001
Personagem Dozer
800aaeab0001
Personagem Five Oh
800aae6f0001
Personagem Forklif
800aae8f0001
Personagem Insect
800aae7f0001
Personagem Mano
800aae6b0001
Personagem Mt. Dew
800aae730001
Personagem Ol' Truck
800aae9f0001
Personagem Predator
800aae670001
Personagem Semi
800aaea70001
Personagem Squirrel
800aae8b0001
Sempre 1º lugar
80151c010000
Todas as pistas
81168f8cffff

Castlevania: Legacy of Darkness
Infinita carga munição
81389c48000a
Infinita energia
81389c3e0064

Chameleon Twist
Ganhar crown
802517670015
Todas as fases
8020850e00ff
8020851000ff

Chameleon Twist 2
Ganhar carrot (6)
80164519007e
Infinita energia
8018ba7d000f
Máximo item
801645010063
Movimento levitador (botão L)
d018bab50020
8118b9e04200
Todas as fases
80164508003f
Todas as roupas
8016451a00fe

Chopper Attack
Arma four-way shot
801297230004
Infinita arma (primária)
8012943b0063
Infinita arma (secundária)
8012943f0063
Infinita arma (terciária)
801294430063
Infinito armor
811296c80045
Infinito fuel
81129726ffff
Máxima pontuação
8112942600ff

Command & Conquer
Arma air strike (GDI)
800962a40032
800C4e5000ff
Arma air strike (NOD)
800962a40032
800c4ff800ff
Arma ion cannon (GDI)
800962a50033
800c4e3000ff
Arma ion cannon (NOD)
800962a50033
800c4fd800ff
Arma nuclear strike (GDI)
800962a60034
800c4e7000ff
Arma nuclear strike (NOD)
800962a60034
800c501800ff
Infinito cash (GDI)
800c4f0600ff
Infinito cash (NOD)
800c50ae00ff

Cruis'n USA
Infinito tempo
80150a680095
8015097d0095
Sempre 1º lugar
8015034b0001
8015022b0001

Cruis'n World
Código mestre (*)
de2ad4000000
812fe5ec2402
812fe5ee0001
Gravidade da Lua
803bf2ef000f
Infinito tempo
813d0d3c4296
Infinito turbo (championship)
803c75e70003
Pontuação (255)
803c750B00ff
803bf2bf00ff
Sempre 1º lugar
803ce0230001
Todos os car upgrades
803bee420005
Todos os veículos
813bee781fff

PLAYSTATION

Alundra (1.1)
Ganhar chaves (99)
801dd9240063
Item earth book
801dd8e00001
Item fire book
801dd8f00001
Item fire wand
801dd8700001
Item ice wand
801dd8680001
Item legend sword
801dd8500001
Item steel flail
801dd8580001
Item water book
801dd8e80001
Item wind book
801dd8f80001
Infinita energia
801ac70c0032
801ac7100032
Infinita carga magic
801dd8200004
801dd8220004
Infinita carga gilder
801dd824270f
Obs.: funciona na versão 1.1.

Arcade Party Pak
• 720
Infinito cash
801e3e080064
Infinito tempo
801e40fc007f
Máxima pontuação
d01e3de00000
801e3de0ffff
• Klax
Infinita barra drop (J1)
80189e940000
Infinita barra drop (J2)
80189e960000
Instantânea vitória (J1)
80189fd80000
Instantânea vitória (J2)
80189fdc0000
Máxima pontuação (J1)
80189e60ffff
Máxima pontuação (J2)
80189e64ffff
• Rampage
Infinita energia
800a4e862400
• Smash TV
Arma bomb gun (J1)
8019771c0003
Arma bomb gun (J2)
80197cbc0003
Arma grenade gun (J1)
8019771c0002
Arma grenade gun (J2)
80197cbc0002
Arma rocket launcher (J1)
8019771c0004
Arma rocket launcher (J2)
80197cbc0004
Arma spreader (J1)
8019771c0001
Arma spreader (J2)
80197cbc0001
Infinita vida (J1)
801a8c640009
Infinita vida (J2)
801a8c9c0009
• Toobin'
Infinito can (J1)
300f944a0006
Infinito can (J2)
300f944b0006
Infinito patch (J1)
300f97320003
Infinito patch (J2)
300f97330003
Máxima pontuação (J1)
d00f9b200000

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 1
• Asteroids
Infinita vida
800f595a0303
• BattleZone
Infinita vida
80132e4c0003
• Centipede
Infinita vida
8011a93c0203
• Tempest
Infinita vida
801250800003

GameShark

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2

• Gauntlet
Sem energia
801647de2400
• Crystal Castles
Infinita vida
80170f8a0002
• Marble Madness
Infinito tempo
80133c7c0063
• Millipede
Infinita vida
8016782a0203
• Paperboy
Infinita vida
801e23880002
Infinito paper
801e2540000a
• RoadBlaster
Infinito carga armor
8014f4c40041
Infinita carga fuel
8014fa1000db
Infinita carga special weapon
8014f47c0019

Armored Core: Master of Arena (1.1)

Infinita energia
8004520E6D60
Infinita munição
800370CC0101
800370CE0101
800370D00101
800370D20101
800370D40101
800370D60101
Infinito continue
8003EAD8E0FF
8003EADA05F5
Máximo armor
D007B7CAA480
801E74108300
Máximo armor (arena)
D007BBD21040
801D8DD05DD4
Todas as armas
3003706D0001
3003706F0001
800370700101
800370720101
800370740101
3003707B0001
8003707C0101
8003707E0101
800370800101
300370820001
Todas as cores
800370620101
800370640101
300370660001
Todos os itens back weapon
300370ED0002
800370EE0202
800370F00202
800370F20202
800370F40202
800370F60202
800370F80202
800370FA0202
800370FC0202
800370FE0202
800371000202
800371020202
800371040202
300371090002
8003710A0202
8003710C0202
8003710E0202
800371100202
300371150002
800371160202
800371180202
8003711A0202
3003711C0002
300371210002
800371220202
800371240202
300371260002
Todos os itens booster
800370E00101
800370E20101
800370E40101
300370E60001
Todos os itens fc
800370BC0101
800370BE0101
800370C00101
800370C20101
800370C40101
300370C60001
Todos os itens generator
300370AD0001
800370AE0101
800370B00101
800370B20101
800370B40101
Todos os itens head
800370500101
800370520101
300370540001
300370550001
800370560101
800370580101
8003705A0101
8003705C0101
3003705E0001
Todos os itens optional part
300370CB0001
800370CC0101
800370CE0101
800370D00101
800370D20101
800370D40101
800370D60101
Todos os itens L arm weapon
300371430001
800371440101
800371460101
Todos os itens leg
300370840001
800370860101
300370890001
8003708A0101
800370900101
800370920101
300370950001
800370960101
800370980101
8003709A0101
8003709C0101
800370A00101
800370A20101
800370A40101
Todos os itens R arm weapon
3003712B0001
8003712C0101
8003712E0101
800371300101
800371320101
800371340101
800371360101
800371380101
8003713A0101
8003713C0101
Obs.: funciona na versão 1.1.

Armored Core: Project Phantasma

Código mestre (*)
900000000000
Infinita carga back weapon
800428160064
800428540064
Infinita carga right arm
800427d803e7
Infinita energia
80042506cb20
Infinito armor
d00415780001
800734f0cd5a
Infinito cash
8003bcd20020
Todas as armas
3003430d0001
8003430e0101
800343100101
800343120101
300343140001
300343190001
8003431a0101
8003431c0101
8003431e0101
800343200101
Todas as cores
800343020101
800343040502
Todos os itens back weapon
3003438d0001
8003438e0101
800343900101
800343920101
800343940101
800343960101
800343980101
8003439a0101
8003439e0101
800343a00101
800343a80101
800343aa0101
800343ac0101
800343ae0101
300343b00001
800343b40101
800343b60101
800343b80101
800343ba0101
800343c00101
300343c20001
Todos os itens booster
3003437f0001
800343800101
800343820101
800343840101
Todos os itens fc
8003435c0101
8003435e0101
800343600101
800343620101
800343640101
Todos os itens head
800342f00101
800342f20101
800342f40101
800342f60101
800342f80101
Todos os itens generator
3003434d0001
8003434E0101
800343500101
800343520101
800343540101
Todos os itens L arm weapon
800343dc0101
800343de0101
300343e00001
Todos os itens leg
300343250001
800343280101
8003432a0101
3003432d0001
3003432f0001
800343300101
800343320101
300343350001
800343360101
300343380001
8003433a0101
3003433c0001
800343400101
300343430001
Todos os itens optional part
8003436c0101
8003436e0101
800343700101
800343720101
800343740101
800343760101
Todos os itens R arm weapon
300343c90001
800343ca0101
800343cc0101
800343ce0101
800343d00101
800343d20101
800343d40101
800343d60101
800343d80101
800343da0101

Army Men: Green Rogue

Infinita vida
800eddec0063
Ligar bio-strike (botão R2)
d010b502fdff
800ee1140106
Máxima pontuação
800edde215e7
800edde605f5
Todas as fases
800edb4e0001

Army Men: World War

Infinita carga autorifle/flamethrower
800f899c0909
Infinita carga bazooka/mortar
800f899a0909
Infinita carga grenade
800f89980909
Infinita energia
800feb7c0250
Infinita energia (jeep)
800ff80814b0
Infinita energia (pt Boat)
800feca017f0
Infinita energia (tank)
800ffa50ead0
Infinita energia (train)
80100c901ff0
Todas as fases (*1)
800f7ad80002
800f7adc0006
Obs.: (*1) funciona após gravar a partida.

Barbie Super Sports

Máxima pontuação
d001840c8005
800576c20fff
Tempo zerado
8002031e2400

Batman Beyond: Return of theJoker

Infinita carga dark knight discus
80028c202400
Infinita energia
8001a2742400
Infinita vida
8001d4ec2400

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

A: aceitar
B: cancelar
L: mover à esquerda nos códigos
R: mover à direita nos códigos
Start: menu principal

A: aceitar
B: cancelar
L: mover à esquerda nos códigos
R: mover à direita nos códigos
Z: apagar linha
Start: menu principal

▲: apagar linha
◎: cancelar
X: aceitar
L1: mover à esquerda nos códigos
R1: mover à direita nos códigos
Select: menu de opções
Start: menu principal

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Acessórios

Games & Cia/Vendas/As.Téc. V.Games,fitas,CDs e acess. BH - F:(31) 3274-2988.

Aparelhos

Aqui Videogames Novos e Seminovos. Jogos, acessórios Assistência Técnica. Entrega pessoal e Sedex. F: (011) 3846-1470 / 3846-4375. Site: www.dragoon.com.br

Vendem-se

ELETROMIL VIDEO GAMES Venda / Troca / Consertos R:Santa Efigênia,348,lj. 12 F:(11)3362-2308 / 3337-5557.

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. shopping.terra.com.br/gavideo F: (0xx11) 6096-4137.

PARA ANUNCIAR LIGUE:
SP: (11) 3037-2720
DDG: 0800-132066